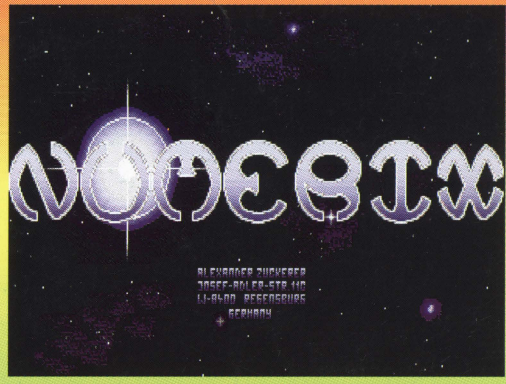
mit prallvoller Diskette - jeden Monat!



DIE Softwarezeitschrift
mit Diskette für IBM PX/XT/AT und Kompatible

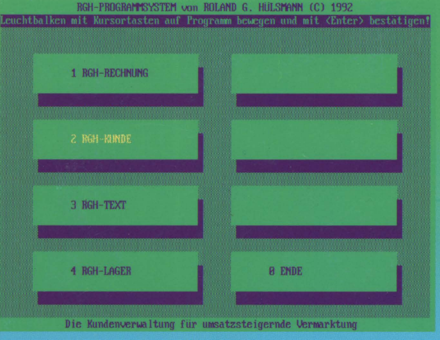
AUSGABE 8/92

14,80 DM / 14,80 sFr / 118,00 öS / 369,00 Lfsr



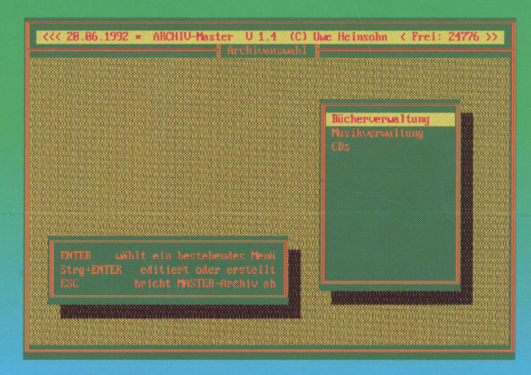
NUMERIX (VGA)

Ein Spitzenspiel in VGA-Qualität mit Mausbedienung. Von Level zu Level steigen die Anforderungen. Bestechende Grafik und eine fesselnde Spielidee machen NUMERIX zu einem Suchtspiel.



RGH-MENÜ (alle Karten)

Mit RGH-MENÜ verbinden Sie RGH-TEXT, RGH-RECHNUNG und RGH-KUNDE zu einem kompletten Programmsystem. **Exklusiv im D.E.R: Die Vollversion des kommerziellen Programmes.** Und als Bonus: TASTMAUS, das residente Utility, das die Steuerung aller Programme durch die Maus ermöglicht.



ARCHIV (alle Karten)

Die Datenbank für jeden Computeranwender. Bis zu 16 verschiedene Datenbanken mit je 20 Feldern können frei definiert werden. Volltextsuche über alle Felder einer Datenbank ist ebenso möglich wie Reports und Etikettendruck.

und weiter auf Disk:

BOOTME (alle Karten)

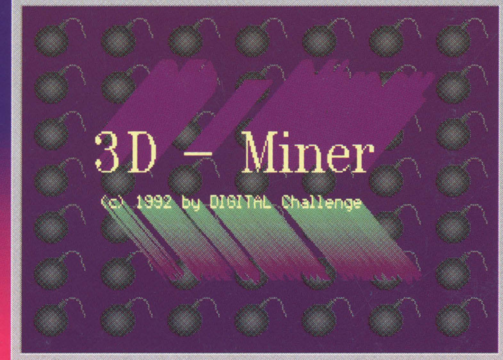
Das Boot-Menü für jeden Rechner.

AHOI (alle Karten)

Ein lustiges Scherzprogramm und zugleich ein interessanter Paßwortschutz für Ihren Rechner.

BASIC-KURS

Ein kompletter Sprite-Generator in BASIC. Da wird das Programmieren der Sprites zum Kinderspiel. Die neue Folge des Kurses von Roland G. Hülsmann.



3D-MINER (VGA)

Das Spiel „Minenfeld“ ist schon teuflisch genug, doch jetzt kommt von „Digital Challenge“ die definitive Steigerung: Das Minenspiel in drei Dimensionen. VGA-Grafik und Mausbedienung sorgen für langanhaltendes Spielvergnügen.

Hinweis: Bitte beachten Sie die Angaben der benötigten Grafikkarte. Grundsätzlich sind alle Programme, die CGA-Grafik unterstützen, mit dem beiligenden CGA-Emulator auch auf Herkules-Karten lauffähig. Aufgrund der Vielzahl der existierenden Herkules-und Monochrom-Grafiken, können wir dafür keine 100%ige Garantie übernehmen.

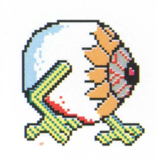
SYBEX macht den Computer zum Partner



Damit heben Sie ab: Spielebücher von SYBEX









Jedes HINT BOOK mit 72 Seiten für nur DM 9,80:

LARRY 5, ISBN 3-88745-197-X • **MONKEY ISLAND, 2** ISBN 3-88745-390-5 • **INDIANA JONES 4,** ISBN 3-88745-195-3 • **ROBIN HOOD,** ISBN 3-88745-196-1 • **POLICE QUEST 3,** ISBN 3-88745-542-8 • **SIM CITY / SIM EARTH,** ISBN 3-88745-176-7 • **SPACE QUEST IV,** ISBN 3-88745-956-3 • **ULTIMA VI,** ISBN 3-88745-995-4 • **KING'S QUEST V,** ISBN 3-88745-957-1 • **WILLY BEAMISH,** ISBN 3-88745-771-4

AMIGA GAME POWER, 272 S., DM 24,80, ISBN 3-88745-573-8
C 64 GAME POWER, 256 S., DM 24,80, ISBN3-88745-575-4
GAME BOY GAME POWER, 192 S., DM 19,80, ISBN 3-88745-875-3
NES GAME POWER, 160 S., DM 19,80, ISBN 3-88745-899-0
PC-SPIELE GAME POWER, 256 S. + Diskette, DM 24,80, ISBN 3-88745-574-6

SYBEX GAME POWER und **HINT BOOKS** garantieren 100% Spiele-Spaß. Hier finden Sie alles, um Ihre Spiele-Software völlig auszureizen: Insider-Tips, Hintergrund-Informationen, Abenteuerberichte, Lösungswege, Karten und wie immer viele brandheiße Tips und Tricks für alle aktuellen Games. In den **HINT BOOKS** kurz und bündig jeweils für ein Spiel, in **GAME POWER** zu allen aktuellen Spielen für Ihren Rechner. Eben die ganze Power! **SYBEX GAME POWER und HINT BOOKS erhalten Sie überall dort, wo es gute Computerbücher gibt.**





Fordern Sie unser Verlagsprogramm an: SYBEX-Verlag GmbH, Vogelsanger Weg 111, 4000 Düsseldorf 30, Tel. 02 11/6 18 02-0, Fax 02 11/6 18 02-27

Lieber Leser!

Ich muß sagen, ich bin beeindruckt, wieviel Resonanz es teilweise auf ein Vorwort geben kann. Im letzten Heft bemängelte ich noch das unsere Leser sehr schreibfaul sind. Ich muß mich korrigeren. Wir erhielten dutzende Schreiben und Anrufe. Hierbei mußten wir feststellen, daß sich die Zeiten, in Hinsicht der PC-Ausstattung, bei unseren Lesern doch schwer geändert hat. Mittlerweile sind es nur noch wenige eiserne Zeitgenossen, die am PC/XT festhalten.
Die große Masse von Usern hat sich mittlerweile einen AT zugelegt, wobei es nebensächlich ist ob es sich hierbei um einen 286er oder gnadenlos aufgerüsteten 486er mit 50 MHz handelt.

Natürlich wurde in der Redaktion und in der Geschäftsleitung sofort über Änderungen nachgedacht und diskutiert, inwiefern der DISC-EDV-REPORT nach dieser neuen Erkenntnis noch aktuell ist.

Es wurde beschlossen: Der DISC-EDV-REPORT wird in Zukunft auf einer HD-Diskette erscheinen. Dies wurde zwar schon lange geplant, aber mit Rücksicht auf die PC/XT User, niemals ernsthaft in Erwägung gezogen. Demnächst wird es also soweit sein. Noch mehr von diesen teuflisch guten Spielen, von diesen anwendergerechten Programmen und Utilites. Und auch für die lernbegierigen Leser wird mehr Platz für Kursbeispiele und -module vorhanden sein.
Es steht nun allerdings noch nicht fest, ob dies noch innerhalb dieses Jahres zu realisieren sein wird. Mit Sicherheit aber, wird die Januarausgabe eine HD-Diskette beinhalten.

Auch der erste Teil unseres Programmierwettbewerbes ist nun beendet. Wir warten nun auf Ihre Spitzenreiter in Sachen Spiele, Utilities und Anwendersoftware. Das wär´s für heute.

Ansonsten wünsche ich Ihnen nun viel Spaß mit Ihrem

DISC-EDV- REPORT.
Ihr



DISC-EDV-REPORT

inhalt

Der Markt

Spieletip

Zur Diskette

Kurse

Softwarevorstellung

Wettbewerb

Sonstiges

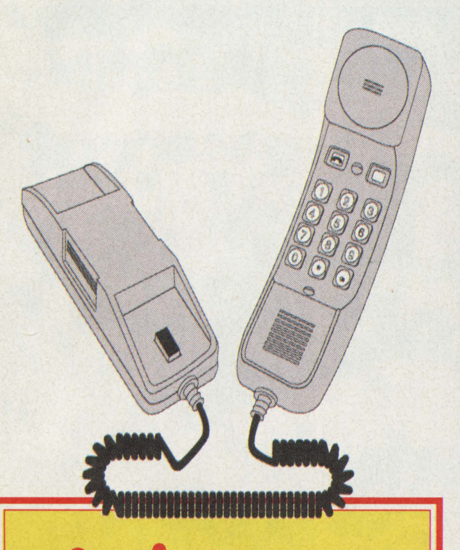


Ausgabe 8 / 92



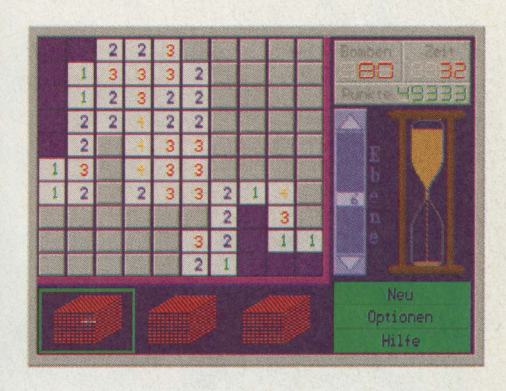
Seit 1988

für Sie präsent bei Ihrem Händler





Spieletip GOBLIIINS



Achtung Hotline:

Für alle Fanatiker von DISC-EDV-REPORT, softTIME, DiscWizard, D.E.R.-SPEZIAL!

Neue Zeiten
Neue Rufnummer

Di.: 11.30 - 16.00
Mi.: 15.00 - 19.00
Fr.: 16.00 - 19.00

0731/94666-17
ab sofort

Diesen Monat auf unserer Diskette:

- NUMERIX (VGA)
- RGH-MENÜ (Alle Karten)
- TASTMAUS
- ARCHIV (alle Karten)
- 3D-MINER (VGA)
- BOOTME (alle Karten)
- AHOI (alle Karten)
- SPRITE-GENERATOR

INSERENTENVERZEICHNIS



Abenteuer und Spannung in mittelalterlicher Atmosphäre!

Erleben Sie die Lustigen Abenteuer der drei pfiffigen Kobolde, die auszogen, um ein Heilmittel für ihren kranken König zu suchen...

Was war geschehen,...

...welch ein Unglück ! König ANGOULAFRE hat plötzlich seinen Verstand verloren - selbst des Königs Hofärzte sind ratlos.
Kann man ihm helfen, kann er geheilt werden ?
Es gibt da wohl nur einen, der helfen könnte. Der sehr begabte, jedoch unersättliche Zauberer NIAK. Er ist aufzusuchen, um ein Heilmittel gegen die Geheimnisvolle Krankheit zu erhalten.

OUPS, IGNATIUS und SAGARD, drei unzertrennliche, kühne und spaßige GOBLIIINS machen sich auf den Weg, um das wundersame Heilmittel für ihren König zu besorgen. Jedoch haben die drei Freunde noch nie das schützende Königreich verlassen. Man erzählt sich die schrecklichsten Geschichten, das es außerhalb des Reiches fürchterliche Kreaturen geben soll.

Angeblich will NIAK der Zauberer keinen Lärm hören und seine Türe steht auch niicht jederman offen,... es sei denn man kann bezahlen! Doch lebt er glücklicherweise gleich neben einer Diamantenmine.
Ist der Zauberer nicht zu Hause, hütet RANGNAROK sein Hund das Haus. Dieser seltsame Köter frißt mit vorliebe kleine Vögel. In seiner Hütte züchtet NIAK fleischfressende Pflanzen und seine Mixturen. Auch Zaubermittel hält er hinten in der Werkstatt versteckt. Man munkelt, sein Haus sei mit unterirdischen Gängen verbunden, wo gräßliche Spinnen und fürchterliche Geister einen wertvollen Schatz behüten.



Man spricht auch von SHADWIN, ein alter Schlauberger, der ein sehr einflußreicher und großer Zauberer ist. Er verfügt in seiner Behausung über Tore in andere Welten. Er erteilt einem gute Ratschläge, jedoch hilft er nur denen, die gut und sittsam sind.
SHADWIN lebt unter einem Möhrenfeld von dem er sich ernährt, doch schläft er sehr viel und ist schwerhörig. Wer ihn wecken will hat es nicht leicht ihn aus seinen rätselhaften Träumen zu holen.

In diesem weitentfernten Land soll eine große Figur, als Symbol der Zufriedenheit über der Erde schweben, die alles böse zerstört und erschlaffte Kräfte wiederherstellt. In ihrer Nachbarschaft lebt GEMELLOR ein Zweiköpfiger Drache, der mit seinen magischen Flammen die hartnäckigsten Verzauberungen aufheben kann. Jedoch ist es sehr schwer sich ihm zu nähern.

MELIAGANTE wohnt etwas weiter in den Ruinen ihres Schlosses und liest Bücher, die der Bibliothekar CARBONEK



geschrieben hat. Doch seitdem er von einem Wehrwolf gebissen wurde, schreibt dieser nur noch traurige Werke in denen er seine verlorene Menschlichkeit beweint. Dadurch verfällt MELIAGANTE in tiefste Melancholie. Man spricht aber auch von einer in den Trümmern verborgenen Wunderwaffe, die alle Hexenkräfte zerstören kann.

Unsere drei GOBLIIINS müssen viele verwunschene Landschaften durchqueren, die überall mit versteckten Fallen eine Gefahr für die drei Freunde sind. Nur gemeinsam, unter Anwendung der verschiedenen Fähigkeiten, die jeder einzelne GOBLIIIN hat, kann man das Ziel erreichen.
ASGARD ist ein Kämpfer, er schlägt zu wann immer ihm dies in den Sinn kommt. Mit seiner Stärke gelingt es ihm an Seilen emporzuklettern, sich an sie zu hägen und zu bewegen.
IGNATIUS ist ein Zauberer, der aus weiter Entfernung seine Zaubersprüche losläßt, deren Wirkung er nicht immer genau kontrollieren kann.
OUPS ist der Techniker des Trios, der gefundene Gegenstände aufnimmt und mit Überlegung einsetzt. Jedoch ist er nicht kräftig genug um zwei Gegenstände gleichzeitig zu Tragen.



Jedes neue Bild ist ein neues Rätsel voller lustiger Überraschungen die so zu lösen sind, daß wenig Energie verloren geht. Die Gruppe hat eine bestimmte Energiemenge zur Verfügung die bei jeder schlechten Tat angezapft wird. Energie wird verbraucht durch Hinfallen, erhaltene Schläge, Verlust bzw. falsche Benutzung von Gegenständen, sowie wenn ein GOBLIIIN erschreckt wird.



Einige ungeschickte Handlungen können zu hohen Energieverlust führen und bewirken eine Rückkehr in die Ausgangsstellung des Bildes. Der Verbrauch aller Energie führt zum Spielende. Über die Eingabe eines Codes kann eine neue Spielszene geladen werden. Den Code erhält man nachdem alle Rätsel in einer Szene gelöst sind. Durch eine Bildschirmeinblendung wird man zum Wechsel in die nächste Scene aufgefordert. Das sichern eines Spielstandes geschieht automatisch.



Die GOBLIIINS sind alle drei auf dem Bildschirm sichtbar, jedoch kann immer nur einer bewegt werden. Der aktivierte Kobold ist in einer Kristrallkugel sichtbar und kann durch klicken auf die Kugel gewechselt werden.

Mit der rechten Maustaste werden die Fähigkeiten gewechselt und je nachdem welcher Kobold gerade aktiviert ist werden die verschiedenen Fähigkeiten benützt. Desweiteren ist es sehr wichtig, gut über die Verwendung eines Gegenstandes nachzudenken. Der Zauberer kann z.B. Gegenstände umwandeln.

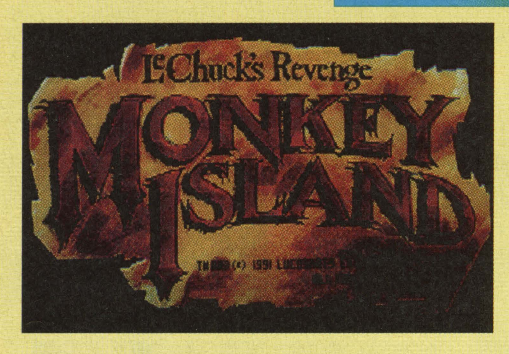
Ziel des Spieles ist es den Zauberer zu finden, das Heilmittel zu besorgen um den kranken König zu heilen. Jedoch ist diese Aufgabe nicht die einfachste, denn es sind viele Hindernisse und bösartige Kreaturen zu überwinden.
Dem erfahrenen Spieler dürfte es aber nicht schwer fallen die Rätsel zu lösen und dem vollen Spielgenuß steht nichts mehr im Wege.

Übersicht

Hardware: IBM 100% kompatibler PC
Speicher: 512 Kbyte, mindst. 12 MHz
Grafik: CGA & Hercules, EGA, VGA
Steuerung: Maus,
Sound(opt.): Sound Blaster TM, Adlib TM, Roland TM
Handbuch: Deutsch
Auslieferung: 3,5"oder 5,25"
Kopierschutz: Farbcodeabfrage
Hersteller: BOMICO

Empf. Vk-Preis: 89.95 DM

CH



„MONKEY ISLAND II“

Komplett gelöst: 1. Teil

Das Largo-Embargo

Unseren Helden Guybrush Threepwood hatten die Wogen von Schicksal und Karibik nach seinem Sieg über LeChuck an den Strand von Scabb Island verschlagen, dem wohl langweiligsten Platz auf Erden diesseits des Bermuda-Dreiecks. Für ausgemusterte Piraten ein idealer Platz, aber für einen jungen dynamischen Piraten ein absoluter Alptraum, den es schnellstmöglich zu verlassen gilt. Da jedoch Scabb Island von Largo LaGrande tyrannisiert wurde, der die Insulaner ausplünderte wo er konnte, war dies nicht ganz einfach. Natürlich machte auch Guybrush diese Erfahrung, als er sich in Woodtick nach einer Mitfahrgelegenheit erkundigen wollte. Die Einwohner erzählten ihm, daß man Largo nur durch Einsatz modernster Voodoo-Technologie von der Insel vertreiben konnte. Diese konnte nur von der in den Sümpfen von Scabb-Island lebende Voodoo-Lady hergestellt werden. Nötig dazu wären allerdings ein paar wichtige Zutaten, die Guybrush beschaffen sollte.



Jäger der verlorenen Zutaten

Die erste Zutat: der Knochen eines verstorbenen Angehörigen.
Dies ist überhaupt kein Problem. Die Schaufel am Schild vor dem Ortseingang mitnehmen und auf dem Friedhof am Grab von Largos Großvater verwenden.
Die zweite Zutat: etwas Körperflüssigkeit. Beim ersten Besuch der Kneipe von Woodtick trifft Guybrush wieder auf Largo. Das vorher beim Kartographer Wally erhältliche Papier dazu verwenden, Largos Spuckreste einzusammeln.
Die dritte Zutat: ein Stück von Largos Kopf.
Schwieriger, aber für diese Zutat besucht er Largo in dem Hotelschiff, wo sich Largo eingenistet hat. Um in seine Gemächer zu kommen, für Ablenkung sorgen. Das Krokodil mit dem Messer losschneiden. (Messer aus der Kneipenküche, die durch ein Fenster zugänglich ist, entwenden!). In Largos Zimmer die Perücke nehmen, die als dritte Zutat ausreicht.



Die vierte Zutat: ein Stück von Largos Kleidung.
Die ihm bereits bekannten Piraten dazu überreden, daß sie den Eimer an ihrem Schiff hergeben. Den Eimer im Sumpf mit Schlamm füllen und dann auf die von innen geschlossene Tür von Largos Zimmerstellen.



Schlammschlacht

Vor der Wäscherei Treffen mit Largo. In Largos Hotelzimmer hinter der Türe das Ticket für Largos Wäsche entwenden. Das von der Wäscherei erhaltene - zwar sonderbar - mitnehmen.
Wieder zur Voodoo-Lady, die dann schnell das gewünschte Püppchen herstellt - die Tage von Largo aus Scabb Island sind gezählt. Bei der Vertreibung von Largo LaGrande begeht eine Dummheit, deren Tragweite er erst später erkennt. Guybrush träumt von der Schatzsuche, das Problem des Largo-Embargos ist gelöst, bleibt nur noch das Problem der Reisekosten. Captain Dread, der im Westen der Insel ein Hausboot besitzt, ist bereit, Guybrush durch die Gegend zu schippern, aber nur, wenn er vorher Cash sieht.

Per Anhalter durch die Karibik

Per Zufall erfährt er, daß die Kneipe einen Koch sucht. Leider wurde diese Stelle bereits besetzt. Den jetzigen Koch in Mißkredit bringen:
Bei der Voodoo-Lady eine Rolle Faden „organisieren“, am Strand einen Stock und den Käse aus dem Futternapf des freigelassenen Krokodils mitnehmen. Mit der Wäschereikiste und den anderen Sachen eine Falle für die Ratte der Piraten bauen. Die Ratte zur Verfeinerung der Suppe verwenden und beim Wirt diese bestellen. Das wirkt; der Wirt entläßt den Koch. Guybrush bewirbt sich, Vorschuß kassieren und sich dann durchs Fenster aus dem Staub machen.

Da Captain Dread nicht ohne Talisman auslaufen will (er hat ihn verloren), von Wally das Monokel stehlen, was als Ersatz vollauf genügt. An Bord die leere Tüte Papageienfutter nehmen....
Der erste Weg führt nach Phatt Island, wo er recht unfreundlich empfangen und ins Gefängnis gesteckt wird. Unter der Matraze das Stück Holz nehmen und aus der Nachbarzelle einen Knochen angeln. Den Wachhund austricksen. Im Regal des Gefängnisses die zwei Umschläge nehmen und öffnen. In dem einen ist sein eigenes Invertar, im anderen wahrscheinlich das von dem, dessen Überrest er dem Hund verfüttert hatte.

Vier Kartenteile (Four Map Pieces)

Bevor Guybrush die unfreundliche Insel



verläßt, die örtliche Bücherei aufsuchen, im Karteikasten blättern und eine Mitgliedskarte ausstellen lassen. Anschließend nach Booty Island.



Das erste Kartenteil

Booty Island - Perle der Karibik und ...mindestens zwei Teile der Schatzkarte sind hier zu finden. Guybrush erspäht den ersten Teil der Karte bereits kurz nach der Landung in einem Krämerladen. Der Preis übersteigt jedoch seine finanziellen Möglichkeiten. Immerhin läßt der Verkäufer durchblicken, daß er an einer Gallionsfigur interessiert ist und zu einem Tausch bereit sei. Aber bei einem Gespräch mit der lokalen Schiffsverleiherin Kate Capsize stellt sich heraus, daß er nicht einmal das Geld für eine Suche nach dem versunkenen Schiff hat. Man muß hier Kate eines ihrer Flugblätter abschwatzen und später auf ihr Angebot zurückzugreifen.
Ein Spuckwettbewerb verspricht wertvolle Preise. Guybrushs erste Versuche kläglich. Zurück nach Scabb Island in die Kneipe. Doping: von jedem Drink ein Glas bestellen (durch die Mitgliedskarte der Bibliothek wird man zuvorkommend bedient). Aus der gelben und blauen eine grüne Brühe mischen, die dem Speichel die nötige Konsistenz verleiht. Zurück nach Booty Island zeigte sich eine deutliche Leistungssteigerung, aber es reicht nicht für den ersten Platz. Also nachhelfen...im Krämerladen ein Schiffshorn erstehen, das ähnlich wie das des lokalen Postschiffs erklingt. Damit den Aufseher des Wettbewerbs ablenken und die Fähnchen auf dem Spielfeld umstecken, mehrmals versuchen. Die kleine Plakette beim Krämer ertragreich verkaufen und das Schiff für die Schatzsuche chartern. Wo das versunkene Schiff suchen? Die Antwort findet sich in der Bibliothek auf Phatt Island unter dem Stichwort DESASTERS-in diesem Buch ist eine Positionsangabe.
Guybrush fährt mit Captain Capsize an diese Stelle, taucht, wird fündig. Den Affenkopf abmontieren und mit Hilfe des Ankers wieder an die Wasseroberfläche kommen. Zum Krämer, verhandeln, und den ersten Teil der Karte nehmen.



Der zweite Kartenteil

Ohne Einladung und passendes Kostüm ist kein Zusammentreffen mit Elaine Marley möglich, zu der er eine „gute Beziehung" hat. Die ganze Karibik nach einer Einladung durchsuchen. Auf Phatt Island kann man in einer Seitengasse beim Glücksspiel eine Einladung gewinnen. Die Glückssträhne des Mitspielers erscheint verdächtig, ihm in eine andere Seitengasse folgen. Dort kann man die nächste Glückszahl erfahren, wenn man sich als Clubmitglied ausweisen kann. Dies geschieht durch einen kleinen Test, bei dem ein Zahlencode zu knacken ist. (speichern) Dies ist kein Problem, denn die gesuchte Anwort ist immer die Anzahl der als erstes gezeigten Finger. Nachdem die Sache mit der Einladung geklärt ist, bekommt Guybrush das benötigte Kostüm. Der Rest ist ein Kinderspiel: In Haus - die Karte schnappen und wieder aus. Vorsicht Hund! Zu spät- Guybrush wird zu Elaine gebracht, die er fast zur Einwilligung bringt. Elaine wirft erbost die Karte aus dem Fenster - Windstoß, der die Karte zu den Klippen weht, wo sie an einem Ast hängen bleibt. Gibt es eine Möglichkeit an die Karte heranzukommen? Da ist noch dieser Fischer auf Phatt Island, mit dessen Angel die Sache eigentlich kein Problem sein sollte. Deal: Tausche großen Fisch gegen Angel. Den Fisch gibt es auf Booty Island. An der Hintertür des Gouverneurpalastes mit den Mülltonnen spielen, von dem dortigen Koch einmal ums Haus jagen lassen und anschließend in der Küche ein Prachtexemplar von einem Fisch ergattern. Von dem Fischer dann die Angel holen. Eine lästige Möwe schnappt die Karte vor unseren Augen weg und trägt sie in ein Baumhaus. Um in dieses zu gelangen, die Ruder aus Elaines Zimmer „ausleihen" und in angemessener Weise mit den Löchern und der Planke im Baum verwenden. Natürlich geht der



erste Versuch schief und in der Folge hat Guybrush einen seltsamen Traum, in dem er seinen Eltern eine Nachricht zukommen läßt. (Dies notiert er auf dem ehemaligen Spuckzettel, für einen optimalen Programmablauf ist es ratsam, sich beim Krämer vorher ein Schreibgerät kaufen). Das Ruder ist hinterher nicht mehr zu gebrauchen und muß erst auf Scabb Island repariert werden. Im Baumhaus die richtige Karte raussuchen, aber Elaines Hund leistet hier schließlich gute Dienste und letztendlich ist Guybrush auf dem halben Weg zu Big Whoop.



dem Schlüssel in die Krypta gelangen, aber es sind zu viele Särge. In der Bücherei das Zitatenbuch berühmter Piraten unter dem Stichwort **QUOTATIONS** suchen. Leider hat Gouverneur Phatt das Buch ausgeliehen. Ab in die Höhle des Löwen. Die Wachen überlisten und das Buch austauschen. Die Wahl des Sarges war nun kein Problem mehr, das Häufchen Asche war jedoch wenig mitteilsam. Die Voodoo-Lady aufsuchen, in deren Regal ein vielversprechendes Mittel namens „Ash-2-life“ entdecken. Es gibt jedoch zwei Probleme: Die Dame benötigt für die Anfertigung erstens etwas Asche des zu Erweckenden und zweitens ein bestimmtes Rezept. die Asche war kein Problem, das zweite fand sich unter dem Stichwort **RECEIPT** in der Bibliothek. Jetzt endlich kann Rapp erweckt und befragt werden. Dieser bittet Gyubrush um einen letzten Dienst, den er gerne erfüllt und dafür mit dem dritten Teil der Karte belohnt wird.



Aller guten Dinge sind drei

Das dritte Kartenteil hatte Rapp Scallion mit ins Grab genommen, und der lag in der Krypta auf Scabb Island begraben. Der Schlüssel dazu hängt in Stans Gebrauchtsargladen. Nicht einfach zu bekommen. Mit dem richtigen Handwerkszeug geht es dann doch. Beim Krämer die Säge kaufen und auf den Weg nach Scabb Island machen. Dem trägen Piraten das Holzbein absägen und sich in dessen Laden mit Hammer und Nägeln versorgen. Stan den Sarg vorführen lassen um dann den Deckel zu schließen und ihn sicher vernageln. Mit





Der Weg zum letzten Teil der Karte ist nicht so einfach zu begehen. Er wird von einem Wasserfall auf Phatt Island versperrt. Dieser läßt sich nur mit einem außergewöhnlichen Werkzeug abstellen: einem hypnotisierten Affen. Derselbe versuchte sich als Klavierspieler in der Kneipe auf Scabb Island. Die Banane aus dem Umschlag auf das Metronom stecken und Jojo ist „handzahm“, bequem einstecken und an der Pumpe verwenden.

Fortsetzung Heft 9/92 CH

DTP - Aerobic mit Text und Grafik für jedermann!

Was noch vor wenigen Jahren Spezialistenkreisen vorbehalten war, macht Desktop Publishing heute für jeden PC-Anwender möglich: die Erstellung und Ausgabe von druckreifen Vorlagen mit Text und Grafik!

Was ist DTP?

Die Aufgaben und Funktionen, die früher durch den Einsatz von Textverarbeitungssystemen bzw. durch die Nutzung des Foto- oder Lichtsatzes erfüllt wurden, können heute mittels Desktop Publishing (DTP) vom Anwender selbst übernommen werden. Dieses Schlagwort bedeutet übersetzt soviel wie „Publizieren vom Schreibtisch aus“ oder „Setzen und Gestalten ohne Umwege und Zeitverluste direkt am Arbeitsplatz“. DTP hat für die Anwender die Voraussetzung geschaffen, daß auf dem PC druckreife Vorlagen mit Text und Grafik einfach ausgearbeitet und auf einem Laser-Drucker ausgegeben werden können.

Der Begriff DTP faßt alle Prozesse bei der Publikation und der Dokumentation zusammen, wie Texte und Grafiken
- erfassen
- korrigieren
- gestalterisch anordnen
- ausdrucken.

Für die richtige Einordnung der Bezeichnung DTP in den kaum übersehbaren Urwald von Fachausdrücken ist es wichtig, zwei weitere Begriffe zu erklären:

- Electronic Publishing (EP),
- Computer Aided Publishing (CAP),

Dies sind nicht nur aktuelle Schlagwörter, sondern Oberbegriffe:

Das Electronic Publishing (EP) umfaßt neben der computergestützten Erstellung von Druckerzeugnissen, dem Computer Aided Publishing (CAP), auch die Speicherung auf optischen bzw. magnetischen Speichermedien oder deren Verteilung über öffentliche Netze bzw. diverse Dienste.

Das CAP als Teilgebiet des EP umschreibt die neuen Bürotechnologien in Bezug auf Publikationen. Je nach Anwendungsgebiet (technisch oder kommerziell) haben sich spezielle Bezeichnungen herausgebildet. Das Desktop Publishing ist eine Untergruppe dieses CAPs.

Historisches zum DTP

Der geschichtliche Werdegang der Publikationskunst von ihren Anfängen bis hin zu ihrem heutigen Stand, stellt sich im Überblick wie folgt dar

1437 Gutenbergs bewegliche Lettern
1714 Die erste Schreibmaschine (Mill)
1954 Der erste Schreibautomat
1958 Die erste elektrische Schreibmaschine
1975 Speicherschreibmaschine
1976 Personal Computer (Apple II)
1977 Bildschirmorientierte Textsysteme
1979 Computergestützte Textverarbeitung
1980 „WordStar“ unter CP/M
1982 Der IBM PC
1983 Apple Lisa-Compugraphic
1984 Der Apple Macintosh
1985 Integrierte Text- und Grafiksoftware
1986 Layout-Software „PageMaker“
1988 Desktop Communication und Desktop Presentation

Wie man sieht, mußte, wer in der Vergangenheit wirtschaftlich Publikationen oder Dokumente erstellen wollte, Systeme zur Unterstützung bei der Textverarbeitung nutzen und so alt wie die Textverarbeitung ist auch die Idee des Publizierens am Schreibtisch.

Das Mutterland der Textverarbeitung ist die USA. Die Grundlagen stammen jedoch aus Deutschland von Gutenberg, der den Buchdruck erfand. Der ehemalig verbreitete Bleisatz im Buchdruck wurde später vom Fotosatz abgelöst, weil dieser wesentlich flexibler war. Vorstufen des DTP waren zunächst die Letraset Reibebuchstaben und die Fotomontage. Später kam der elektronische Belichter, der allerdings in seinen Grafikmöglichkeiten noch begrenzt war. Weitere Meilensteine auf dem Weg zur PC-basierten Publikation waren die Schreibautomaten und die Entwicklung der computergestützten Textver-arbeitung, wie zum Beispiel des Altklassikers WordStar von der amerikanischen Firma Digital Research.

Der Begriff Textverarbeitung wurde erstmalig 1963 im deutschsprachigen Raum verwendet. Die Textverarbeitung hat allerdings erst ab 1978 in der Bundesrepublik Deutschland einen bedeutenden Aufschwung in der kommerziellen Anwendung genommen. Heute zählt der Markt für Textverarbeitungssysteme noch immer zu den Wachstumsmärkten. Der Textverarbeitungsmarkt ist heute allerdings ein Teilmarkt des Büromaschinenmarktes.

Happy Birthday DTP!

Die wahre Pionierarbeit leistete unwissentlich Apple. Durch seine freundliche Benutzeroberfläche bot der Macintosh von Apple Computer ideale Voraussetzungen für die Verwirklichung der Pläne von Paul Brainerd. Dieser prägte als Gründer der Aldus Corp. bereits 1985 den Begriff Desktop Publishing und brachte damit eine gewaltige Lawine ins Rollen. Der Präsident von Aldus Corp. kam vom Hardware-Hersteller Atex, der dedizierte Systeme für die Satzerstellung produzierte. Brainerd erkannte als erster die Möglichkeiten, die sich durch das Auftauchen der Personal Computer für seinen Markt boten. In enger Zusammenarbeit mit Apple und anderen Software-Herstellern gelang es, innerhalb kürzester Zeit eine breite Zielgruppe zu erreichen. Der LaserWriter, der leistungsfähigste Computer, den Apple bis dahin gebaut hatte und dessen Produktion wieder eingestellt werden sollte, weil man keine rechten Einsatzmöglichkeiten sah, war ein wichtiges Element in der Entwicklung des DTP. Es kam zu einer engen Zusammenarbeit zwischen Apple, Adobe und Aldus, den drei großen A's und innerhalb weniger Jahre entwickelte sich ein neuer Markt, der für alle drei Firmen große Erfolge und Gewinne brachte.

DTP und MS-DOS

Es dauerte mehr als ein Jahr, bevor die IBM-kompatiblen Rechner für den Markt des DTP interessant wurden. Aber sie brachten dafür mit ihrem enormen Marktpotential auch den Durchbruch für dieses neue Gebiet. Plötzlich war das Zauberwort Desktop Publishing in aller Munde. Paul Brainerds treffende Wortschöpfung hatte Furore gemacht.

Das Interesse der Hardware-Hersteller

Alle bedeutenden Hardware-Hersteller

haben frühzeitig erkannt, daß ihr Wettbewerber Apple im Bereich DTP sehr erfolgreich war. Daher richteten sich bald alle Anstrengungen darauf, den verlorenen Boden schnell zurückzugewinnen. Für die Software-Hersteller bot der wesentlich größere Markt des MS-DOS mehr Sicherheit, mit guten Programmen viel Geld verdienen zu können, als beim Apple Macintosh. Daher stürzte man sich sofort auf diesem Gebiet in die Arbeit, sobald die MS-DOS PCs leistungsfähiger wurden. Es entstanden nicht nur weit mehr Produkte als für den MAC, sondern diese dazu noch in wesentlich kürzerer Zeit. In diesen 7 Jahren seit der Geburt des DTP brach eine regelrechte Flut von Softwareangeboten über die PC-Besitzer herein.

Das DTP ist also erst aufgrund der Reife und Stabilität verschiedener Technologien in seiner heutigen Form anwendbar geworden. Die wichtigste Technologie stellt die Entwicklung der PCs dar. Waren ursprünglich die Arbeitsplatzrechner nur auf Textverarbeitung und Kalkulationsprogramme spezialisiert, hat durch die Vielfalt des Soft- und Hardwareangebotes und dem damit zusammenhängenden Wettbewerb eine Evolution stattgefunden. Sie hat Soft- und Hardware nicht nur immer leistungsfähiger, sondern zugleich auch bedienungsfreundlicher und preiswerter gemacht. Damit steht heute auch dem Kleinunternehmer oder Privatmann die Möglichkeit offen, professionell gestaltete Dokumente in den eigenen vier Wänden zu erstellen.

Arbeitsprinzip des DTP

Erst eine neue Generation von Mikroprozessoren, die mit immer schnellerer und besserer Grafik-Hardware sowie Software die Sofortgestaltung von Dokumenten am Bildschirm ermöglichten, ließ DTP zu der revolutionären Innovation für den Büroarbeitsplatz schlechthin aufsteigen. Für die Hard- und Softwareentwicklung für die Bearbeitung von Grafiken lautete das Motto „What you see is what you get". Hinter diesem sogenannten WYSIWYG-Prinzip verbirgt sich die Forderung, bereits am Bildschirm während der Bearbeitung einen realitätsnahen Eindruck des endgültigen Dokumentenaufbaus zu erhalten, wodurch Zeit eingespart wird und eine abschließende ganzheitliche Bearbeitung direkt am Bildschirm erfolgen kann.

Die auf dem PC erstellten Daten werden zum Lichtsatzrechner geschickt und anschließend im Belichter so aufbereitet, daß der Ausdruck auf speziellen Druckmaschinen erfolgen kann.

PC-Arbeitsplatz
Lichtsatzrechner
Scanner
Belichter
Druckmaschine

Die Schwierigkeiten mit dem WYSIWYG-Prinzip

Aber die Bildschirmauflösung ist heute für ein „So, wie du's am Monitor siehst, kommt's hinten auch 'raus" einfach noch zu grob. Man muß froh sein, daß die schlechte Qualität, die man am Bildschirm sieht, vom jeweiligen Ausgabegerät eben nicht immer so ganz getreu umgesetzt wird. Manchmal kommt es tatsächlich anders heraus, als es am Bildschirm stand - vor Überraschungen ist man jedenfalls nicht sicher.

Eine 100%-ige Übereinstimmung kann wegen der unterschiedlichen Auflösung der Bildschirme und der Ausgabegeräte bisher nicht erreicht werden. Man ist zwar bemüht, zum Beispiel bei den Laufweiten der Schriften eine volle Übereinstimmung zu erzielen, aber das geht momentan noch zu Lasten der Lesbarkeit auf dem Bildschirm.

Viele Benutzer von Desktop Publishing Systemen legen gerade auf die Berücksichtigung dieses WYSIWYG-Prinzips viel Wert. Aber hier ist Vorsicht geboten. Es ist zu beachten, daß die Darstellung auf dem Bildschirm und das Druckbild tatsächlich nur dann übereinstimmen, wenn beide Formen exakt aufeinander abgestimmt sind. Ist dies nicht der Fall, kann es in einer Zeile geringfügige Abweichungen geben, was dazu führt, daß ein Wort in eine neue Zeile übernommen werden muß, so daß unter Umständen Silbentrennfehler auftreten oder der Absatz um eine Zeile länger wird.

Die Arbeitsphasen des DTP

Der Ablauf von DTP-Aktivitäten läßt sich analog der Textverarbeitung grob in drei Phasen unterteilen:

1. Erfassen,
2. Gestalten,
3. Produzieren.

In der ersten Phase werden alle Vorlagen, also Texte, Bilder und Grafiken für die zu gestaltende Publikation gesammelt und zusammengetragen. Bilder und Grafiken müssen zur rechnergestützten Verarbeitung digitalisiert oder gescannt werden, sofern sie nicht bereits elektronisch aus anderen Softwareanwendungen vorliegen und somit schon digital gespeichert sind. Sie müssen ggf. mit geeigneter Grafik-Software überarbeitet werden, so daß sie in Form und Format anschließend bei der Layoutgestaltung verwendet werden können. Sämtliche vorgesehenen Texte müssen im Vorfeld mit einem Textverarbeitungsprogramm erfaßt werden, damit sie auf dem Rechner verfügbar sind.

In der zweiten Phase findet nun die eigentliche Layout-Komposition statt. Das heißt: die zusammengetragenen Vorlagen werden am Bildschirm zu Seiten zusammengefügt, so daß sich das gewünschte Gesamtbild ergibt. Oft wird man erst an dieser Stelle erkennen, daß einzelne Textpassagen oder Grafiken noch einmal überarbeitet werden müssen. Das ist zum Beispiel der Fall, wenn der Text in seiner Länge nicht dem vorgegebenen Satzspiegel entspricht und demgemäß erst noch modifiziert werden muß. Die Layout-Gestaltung läuft also parallel zur Überarbeitung der Vorlagen, und normalerweise sind mehrere Probe-

ausdrucke auf einem Laser-Drucker notwendig, bis man ein akzeptables Gesamtresultat erzielt hat.

Die dritte Phase besteht nun darin, daß das am Bildschirm erarbeitete Dokument jetzt produziert wird. Es kann entweder über einen Drucker umgesetzt werden oder auf einem Lichtsatzsystem belichtet werden oder als endgültige Druckvorlage für die Vervielfältigung Verwendung finden. Neue leistungsstarke Speichermedien, wie die optische Platte (Stichwort: CD-ROM) erlauben heute nützlicherweise die Speicherung großer Dokumenten- und Bild/Grafikbestände.

Softwareausstattung für DTP

Die Software eines DTP-Paketes besteht in der Regel aus folgenden Einzelkomponenten:

- das Betriebssystem,
- die Benutzeroberfläche,
- die Seitenbeschreibungs-Software und
- die Seitengestaltungs-Software.

Was ist eine Seitenbeschreibungssprache?

Man versteht darunter eine spezielle Verbindungsmöglichkeit für eine integrierte Bearbeitung von Text und Grafik. Durch den Einsatz von Seitenbeschreibungssprachen muß man sich nicht länger mit der Übertragung von einzelnen Bildpunkten aus dem Computer zum Ausgabegerät begnügen, sondern es läßt sich nun eine Übertragung unabhängig vom jeweiligen Ausgabegerät vorzunehmen. Dabei bietet die Seitenbeschreibungssprache den weiteren Vorteil, daß Text sowohl als Grafik als auch als Text bearbeitet werden kann. Diese Entwicklung hat nahezu ein Jahrzehnt in Anspruch genommen und hatte ihren Ursprung im Palo Alto Research Center von Xerox. Die gängigsten Sprachen für die Seitenbeschreibung sind DDL von Imagen, Interpress von Interleaf und PostScript von Adobe, das sich als Standard durchgesetzt hat.
Ein wesentlicher Vorteil von PostScript ist die typografische Mächtigkeit dieser Seitenbeschreibungssprache.

Integration von Text und Grafik

PostScript (PS) wurde von Adobe als Seitenbeschreibungssprache entwickelt. Sie dient als Bindeglied zwischen Computer und Ausgabegerät. PostScript ist zur Zeit die einzige Seitenbeschreibungssprache, die eine wachsende Zahl von lizenzierten typographischen Schriften zur Verfügung stellt. Für PostScript existiert das Datenformat Encapsulatet PostScript (EPS), mit dem Grafiken und Text abgelegt werden können, so daß DTP-Programme einbindbar sind. Zum Beispiel kann die PostScript-Ausgabe von Ventura Publisher diese Dateien selbst wieder in ein Ventura-Dokument einbinden. EPS ist damit das erste Datenformat, mit dem Text und Grafiken gemeinsam gespeichert werden können. Das ist nur möglich, weil Text als Sonderfall der Grafik behandelt wird. Aufgrund der Fähigkeit von PostScript, mit Rastern zu arbeiten, ist es auch möglich, mit einigen Programmen Farbseparation zu machen.

DTP-Software für alle Anforderungen

Die für den PC angebotene DTP-Software läßt sich vom Prinzip her in drei verschiedene Kategorien einteilen, die sich im Preis genauso wie in der Funktionalität unterscheiden:

1. Die spielerische Kategorie: mit Programmen wie Boffin, Newsroom, Printmaster und Print Shop für wenige hundert Mark kann man wunderschöne Glückwunschkarten, Briefbogenköpfe, Kalenderblätter oder Schülerzeitungen gestalten und per Matrixdrucker ausgeben - sofern man viel Zeit dafür aufwendet und Lust und Liebe zum Experiment hat. Geld verdienen kann man damit kaum.

2. Die halbprofessionelle Kategorie: Programme wie Macpublisher, Personal Publisher, RagTime und, am oberen Ende, PageMaker, Corel Draw und ReadySetGo eignen sich durchaus schon für gewisse professionelle Anwendungen, wie sie zum Beispiel in Werbeagenturen oder bei Kleinverlagen, die ihre Zeitschriften von A bis Z selbst texten, gestalten und umbrechen, anfallen. Sie sind sehr interaktiv angelegt und halten das WYSIWYG-Prinzip hoch - aber sie lassen manche nützliche Gestaltungs- oder Umbruchautomatik vermissen.

Natürlich muß man die Leistung dieser halbprofessionellen DTP-Programme in Verbindung mit ihrem Preis sehen. Sie kosten nur zwischen 500 und 2500 DM, haben einen gewissen spielerischen Charakter und sind deshalb leicht zu erlernen. Man kann damit schon allerhand anfangen, aber an anspruchsvolle Satzprogramme reichen sie natürlich nicht heran.

3. Unter professionellem Desktop Publishing versteht man die Anwendung eines PC-Satzsystems, das sich optimal für eine bestimmte Auftragsstruktur eignet und das dafür gleichermaßen die optimale Kommunikation, Interaktivität, Automation und Ausgabequalität mitbringt.

Die Profiprogramme basieren fast durchweg auf MS-DOS-PCs. Allen Anstrengungen Apples zum Trotz hat sich der Macintosh im Wirtschaftsleben bislang nur begrenzt durchsetzen können. Zwar brachte der Macintosh II durchaus die optimalen Voraussetzungen für ein Profi-DTP mit, aber er bleibt trotzdem immer noch hinter den schon fast grenzenlosen Erweiterungsmöglichkeiten des PCs zurück.

Die heutigen Layoutprogramme zur Erstellung professioneller Publikationen sind in der Lage, fast alle notwendigen Aufgaben zu erfüllen. Folgende Grundanforderungen werden mittlerweile von den Profi-DTP-Programmen erfüllt:

- Grundsätzlich gilt das WYSIWYG-Prinzip, d.h. der Anwender hat schon bei der Dokumentgestaltung am Bildschirm die volle Kontrolle über Aussehen und Wirkung der fertigen Publikation.

- Mehrspaltiger Umbruch von Texten mit integrierter Grafik ist auf einer Seite möglich.

- Verschiedene Schrifttypen, -größen und -arten sind beliebig in einem Dokument kombinierbar.

- Es sind diverse Schnittstellen zu externer Software vorhanden, so daß Texte, Grafiken, Bilder usw. ohne Probleme in das Layoutprogramm übernommen werden können.

- Sie besitzen verschiedene Gestaltungsunterstützungen wie Hilfslinien, Rahmen und andere geometrische Hilfskörper, sowie grafische Mittel zur Schraffur oder zum Ausfüllen von Flächen.

- Es ist möglich, bereits vorhandene Grafiken oder Textblöcke mit neuem Text umfließen zu lassen (Formensatz).

- Um ein gelungenes Satzbild zu erhalten, kann mit den Funktionen Unterschneiden (Kerning), Spationieren und Durchschuß (Leading) der Text variabel gestaltet werden.

- Die durch das Hantieren mit Texten und Grafiken entstandenen Textlücken werden durch Formatierfunktionen und automatische Trennhilfen wieder aufgefüllt.

Ferner müssen zwei weitere Aspekte in Profi-DTP-Programmen Berücksichtigung finden:

- Wiederkehrende Gestaltungsmerkmale für Überschrift, Vorspann, Grundtext, Zwischenüberschriften, Bildlegenden usw. - möchte der Benutzer mit Makrokürzeln markieren, für die im Speicher die kompletten Gestaltungsbefehle hinterlegt sind und die der PC-Satzrechner beim Ausschließen automatisch miteinbezieht. Dieser wichtigen Arbeitserleichterung dienen bei einigen moderneren DTP-Programmen, die sogenannten Style Sheets.

- Grundsätzlich müssen Profi-Systeme fotosatzgeeignet sein, wenn daneben auch die Ausgabe per Laserdrucker natürlich sinnvoll ist, vor allem für Korrekturbelege. Professionelle Desktop-Publishing-Programme müssen außerdem in der Lage sein, verschiedene Fotosatzsysteme anzusteuern, und dafür die entsprechenden Dickentabellen und Ausgabemodule laden können.

Die wichtigsten DTP-Softwareprodukte, die eine weitgehend professionelle Erstellung von Dokumenten erlauben, sind: Buchmaschine, Mentor, Morris, Page Planner, ScienTEX Publisher, Superpage, Textline, Letraset ReadySetGo!, Aldus PageMaker, Freehand, ViewPoint, Illustrator, Interleaf Publishing System, QuarkXPress, RagTime und Cricket Draw. Die Preise für diese Profi-Software beginnen bei etwa 1500 DM und reichen mit den verschiedensten Zusatzmodulen bis zu 15.000 DM.
Diese Systeme benutzen allesamt die sogenannten WIMP-Features:

- Window-Technik,
- Icons/Pictogramme,
- Mouse und
- Pull-Down- oder Pop-Up-Menüs.

Da jedes der genannten Programme seine ganz spezifischen Stärken und Schwächen aufweist, und daher nicht für jedes Gebiet gleichermaßen geeignet ist, ist es in jedem Fall empfehlenswert vor der Anschaffung an einem Workshop teilzunehmen, oder sich beim jeweiligen Distributor die Software vorführen zu lassen. Nur so läßt sich feststellen, welches Programm am besten den speziellen Bedürfnissen in einem Verlag, in der Dokumentationsabteilung oder Hausdruckerei, für die Publikationen einer Versicherung oder Bank, in einer Setzerei oder Druckerei, gerecht wird.

Voraussetzung für DTP-Anwendungen

DTP stellt neben der Textverarbeitung und der flexiblen Grafiksoftware die entsprechenden Layoutfunktionen zur Integration von Text und Grafik zur Verfügung. Bei der Erstellung von Dokumenten mit den Instrumenten des DTP ist man teilweise darauf angewiesen, daß sich die Objekte, die es mit Hilfe eines Layoutprogrammes zu plazieren gilt, bereits in verarbeitbarer Form im Rechner befinden. Das heißt: alle später in einem Dokument zu verknüpfenden Objekte, egal ob es sich um Grafik oder Text handelt, müssen mit anderen Programmen elektronisch aufbereitet werden.

Das wichtigste Werkzeug ist sicherlich ein gutes Textverarbeitungsprogramm, mit dem es möglich ist, Texte von beliebiger Länge und in beliebigen Formaten mit allen Hilfsmitteln der modernen Textverarbeitung auf einem Rechner zu erfassen.

Die Definitionen für Textverarbeitung sind recht unterschiedlich. So ist Textverarbeitung ein Prozeß unter Verwendung eines schriftlichen Kommunikationsmittels. Die Textverarbeitung ist in allgemeiner Form die geistige und technische Produktion von Texten und zugleich der zusammenfassende Begriff für die Phasen

- Text-Entwurf,
- Text-Fixierung,
- Text-Umformung und
- Text-Weiterverwendung.

Ein Textverarbeitungssystem umfaßt damit alle zur Erfüllung der Aufgabe Textverarbeitung eingesetzten Personen, Verfahren und Arbeitsmittel.

Textvorbereitung und Seiten-Layout

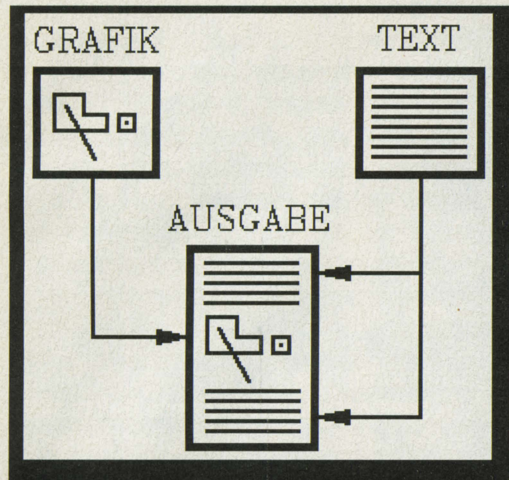
Layout-Programme wie PageMaker und Ventura sind keine Texteditoren. Man kann mit ihnen zwar Texte erstellen, es ist aber ein ziemlich zeitraubendes Geschäft. In fast allen Fällen wird man daher den für die Publikation vorgesehenen Text mit einem Textprogramm wie MS-Word oder WordStar vorbereiten. Die wichtigste Frage wird sein, ob man überhaupt ein Layoutprogramm benötigt, wenn man Desktop Publishing betreiben will. Genügt es einem beispielsweise nur ein einfaches Dokument zu erzeugen, das wie eine Zeitung aus wenigen Spalten besteht und nur sehr wenige Strichzeichnungen enthält, so kann man sich wahrscheinlich mit einem einfachen Textverarbeitungssystem behelfen. Dies geht insbesondere dann, wenn man gewillt ist, Abbildungen und komplexere Grafiken in die zu erstellende Druckvorlage einzukleben.

Der wesentliche Unterschied zwischen Textverarbeitungs- und Layout-Programmen ist die Art der Spezifikation der Formatierung.

Textverarbeitungsprogramme sind textorientiert und erfordern bei der Erstellung keine auf den Drucker bezogene Formatierung. Diese ist erst erforderlich, wenn der Text ausgegeben werden soll. Erst vor dem Druckvorgang wird festgelegt, wie breit die Ränder sein sollen, das heißt: wie der Text als Block auf der Seite positioniert werden soll.
Schwieriger wird es, wenn im Text Grafiken verwendet werden sollen. Ist im Text eine Grafik vorhanden, wird diese nach unten verschoben, wenn darüber Text eingefügt wird. Diese Verschiebung führt normalerweise dazu, daß eine Abbildung auf einer Seite nicht adäquat positioniert wird. Das Ergebnis ist, daß wiederholt editiert und ausgedruckt werden muß, bis endlich die gewünschte Ausgabeform erreicht ist.

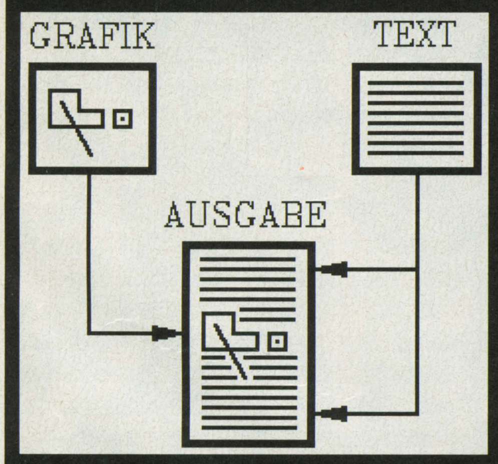
Grafik trennt den Text: Die einfachste Möglichkeit von DTP.

Dies ist mit einfachen Textprogrammen möglich.
In Layoutprogrammen dagegen wird zunächst ein Rahmen definiert, in dem



der Text aufgenommen werden soll. Damit wird die Basis für die Formatierung gelegt. Im Anschluß daran kann man die Positionen der Abbildungen festlegen. Erst dann läßt man den Text in den dafür vorgesehenen Rahmen hineinfließen. Auch hier ist ein wiederholtes Editieren erforderlich, weil bei Textänderungen die Position der Abbildungen nicht immer unverändert bleiben soll. Bei geringfügigen Änderungen dagegen übernimmt das Layoutprogramm die Neuformatierung, ohne daß die Abbildungen berührt werden.

Der Text umfließt die Grafik: Die normale Form von DTP.
Hierzu muß ein Layoutprogramm eingesetzt werden.



Im Extremfall ist es also sowohl möglich, eine ganze Zeitschrift ausschließlich mit einem Textverarbeitungsprogramm zu erstellen, als auch andererseits für die tägliche Korrespondenz ein Layoutprogramm zu verwenden. Im ersten Fall benötigt man sehr viel Zeit für die Erstellung des Umbruchs und die Einbettung der Grafiken, im zweiten Fall verschwendet man viel Zeit für das lästige Editieren.

Die endgültige Entscheidung, ob ein Text- oder ein Layoutprogramm verwendet werden soll, hängt schließlich von der Häufigkeit und der Wirtschaftlichkeit des Einsatzes ab. Das Textverarbeitungsprogramm Word 5.5 zum Beispiel bietet bereits so viele Formatierungsmöglichkeiten, daß man sich ein Layoutprogramm praktisch sparen kann.

Problembereiche der Textverarbeitung
Die Softwareleistungsmerkmale sind der Büroorganisation anpaßbar; hier machen sich die großen Anstrengungen der letzten Jahre bemerkbar. Die Orientierung an Standards ist unverkennbar.
Leider gibt es trotz des schnellen Fortschrittes bei der Informationsverarbeitung noch Defizite bei Textverarbeitungssoftwareprodukten, die bei der Nutzung von Layoutsoftware zum Problem geraten kann. Bei einigen Textverarbeitungsprogrammen sind eine oder mehrere der folgenden Funktionen noch entwicklungsbedürftig:

- Fußnotenverarbeitung,
- deutsche Silbentrennung (automatisch),
- Formelschreibung,
- internationale Zeichensätze (Französisch, Spanisch),
- Rechtschreibungsfehlerüberprüfung (Systemlexikon),
- Adressenverwaltung und -selektion,
- Proportionalschrift (evtl. mit Blocksatz).

Je nach Bedarf und Anwendung sind neben diesen Eigenschaften der modernen Textverarbeitung Elemente wie diverse Einfüge-, Lösch- und Ersetzungsoperationen von entscheidender Bedeutung für die Güte eines Textprogramms. Aus den mannigfaltigen Möglichkeiten der variablen Formatgestaltung eines Textes resultiert ein großes Problem für die elektronische Weiterverarbeitung solcher Texte.

Zusätzliche Hilfen zum Ausbau der Textverarbeitung stehen momentan erst in Form von eigenständigen sogenannten Strukturierungsprogrammen zur Verfügung. Hier wird der Entwurf von Routinetexten durch sogenannte „Ideen verarbeitende" Textprogramme erleichtert. Bislang mußte, wer Texte konzipierte, dies meist noch auf dem Papier machen. Programme wie ThinkTank, Dayflo, Idea Processor oder Notebook, die auf den gängigsten PCs lauffähig sind, schaffen hier Abhilfe. Sie bestehen aus zwei Teilen: einem Texteditor und einem Textverwaltungssystem. Zunächst erfaßt der Autor ungeordnet seine Notizen, Ideen und Zitate. Wenn der Entwurf dann geschrieben wird, kann der Autor auf diese beliebigen Textstellen zurückgreifen und diese in seinen Text einbetten. Ein im Hintergrund arbeitendes Datenbanksystem unterstützt ihn bei dieser Arbeit. Die Funktionen solcher Strukturierungsprogramme sollten bald als Selbstverständlichkeit zum Rahmen guter Textverarbeitungsprogramme gehören.
Die heute auf dem Markt befindlichen Textprogramme von WordStar über MS-Word bis hin zu technisch/wissenschaftlichen Text-Programmen, wie TEX, T3 oder Scribe haben intern ihre eigene Struktur, in der Informationen über Textformat (Länge, Breite, Ränder, Zeilenabstand etc.), Schriftart und Attribute (Roman, Elite, fett, 12 cpi etc.) sowie Informationen über Tabulator-Positionen und Absatzeinrückungen und viele andere mehr enthalten sind. Diese Angaben können an beliebigen Stellen im Text verstreut stehen, oft sind sie auch kompakt am Dateianfang oder -ende gespeichert. Es gibt sogar Textprogramme, die Formatdateien ablegen. Leider bedeutet das aber nicht, daß die eigentliche Textdatei frei von Steuer- oder Kontrollzeichen ist. Manchmal sind sogar für Umlaute oder Druckeransteuerung entsprechende Kontroll- und Steuerzeichen in den Text gemischt.
Da es aber keine Norm oder Vorschrift dafür gibt, wo und wie alle diese genannten Informationen im Text anzusiedeln sind, sind Texte von verschiedenen Textsystemen untereinander oft inkompatibel, das heißt: nicht austauschbar, und man bekommt in der Regel sehr große Anpassungsprobleme beim Wechsel von einem Textprogramm zum anderen bzw. bei der Weiterverarbeitung mit Layoutsoftware. Viele Textprogramme weisen die Möglichkeit auf, reine ASCII (American Standard Code for Information Interchange)-Dateien zu erzeugen; das sind Dateien, die lediglich darstellbare Schriftzeichen enthalten ohne jegliche Meta-Informationen über Formatierung und Druckeransteuerung.

Solche Dateien lassen sich leicht in ein Layout-Programm übernehmen, jedoch ist es sehr ärgerlich, wenn man einen mühsam erstellten und fertig formatierten Text anschließend im DTP-Programm noch einmal ganz von vorne überarbeiten muß.

Daraus resultiert die Forderung an eine gute DTP-Software, eine möglichst flexible Schnittstelle zu den gängigsten Fremdprogrammen anzubieten, um bereits formatierte Texte einfach in ein neues Dokument übernehmen zu können.

Im übrigen sind nicht nur Text-Programme von der Problematik der Format-Kompatibilität betroffen. Auch bei Grafik-Programmen gibt es eine Vielzahl an unterschiedlichen Dateiformaten, denn schließlich müssen Informationen über Höhe und Breite einer Grafik oder eines Bildes, sowie Angaben über Farben bzw. Graustufen neben den eigentlichen Grafikinformationen gespeichert werden. Oft befinden sich diese Werte in einem den Grafikdaten vorangestellten Informationsblock, der dem Anwender nicht zugänglich ist.

Weiterhin muß es eine leistungsfähige Textverarbeitung als Grundvoraussetzung für DTP-Anwendungen bieten, daß mit ihrer Hilfe Grafiken in den vorhandenen Textstrom mühelos integriert werden können. Die Textverarbeitungs-Softwarepakete, die heute für PCs angeboten werden, sind leider erst begrenzt für solche Anwendungen geeignet. Sie stellen jedoch bereits eine Alternative zu den traditionellen Textverarbeitungssystemen dar. Immerhin können doch schon einige grafische Aufgaben (Gestaltung, Satz), die bisher von anderen Dienstleistungsbetrieben erbracht wurden, durch die Nutzung der neuen DTP-Technologien direkt am Arbeitsplatz von den verantwortlichen Mitarbeitern erledigt werden.
Grafiken, Zeichnungen und Bilder
Man unterscheidet zwei Arten von Grafiken: Strichzeichnungen und Halbtonbilder.

Strichzeichnungen oder Strichgrafiken bestehen aus schwarzen und weißen Mustern, wie einfache Schwarz-Weiß-Zeichnungen und beispielsweise Balkendiagramme. Strichzeichnungen können auf jedem Drucker dargestellt werden. Eine höhere Auflösung des Druckers bietet die Möglichkeit, geschwungene Kurven und feine Linien genauer darzustellen. Bei einfachen, in der Regel rechtwinklig aufgebauten Grafiken, kann man bereits mit einer geringen Auflösung eine gute Qualität erreichen.

Halbtonabbildungen wie beispielsweise Fotografien und schattierte Zeichnungen bestehen aus abgestuften Grautönen und können deshalb nicht mit jedem Drucker wiedergegeben werden. Zur Darstellung von Halbtönen bedient man sich einer optischen Täuschung: verschiedene Grautöne werden durch verschieden starke und verschieden dichte schwarze Punkte realisiert. Halbtöne können schon auf einem Matrixdrucker ausgegeben werden, aber die Auflösung ist so gering, daß nur wenige Grauschattierungen erzeugt werden können und das gedruckte Bild oft unklar erscheint. Laserdrucker bieten hier eine weitaus höhere Auflösung, die fast an die Rasterung von Fotografien in einer Tageszeitung heranreicht.

Scannformate
Ebenso wie bei der Seitenbeschreibungssprache war man bemüht, die Übertragung von Bildpunkten aus Eingabegeräten in den Computer zu standardisieren und neben den Schwarz-Weiß-Informationen auch die Grauwerte zu definieren und sie für den Computer verständlich zu machen. Der Standard setzte sich auf TIFF (Tag Image File Format) und Gray-scale TIFF fest.

Es existiert eine Vielzahl von Grafiksoftwaresystemen. Die wichtigsten sind:

Draw-Programme (objektorientiert, „line art") und
Paint-Programme (bitorientiert, „tone art").

Sowohl Diagramme als auch Zeichnungen spielen der Anschaulichkeit wegen eine große Rolle. Durch die Verwendung von entsprechenden Systemen ist eine einfachere Erstellung von Grafiken aller Art möglich. Bei Grafiksoftware ist zwischen den reinen Bürografiksystemen, die vorwiegend zur Erstellung von Kurven- und Balkendiagrammen Verwendung finden, und den Systemen, die mehr dem Bereich der kreativen Grafik zuzurechnen sind, zu unterscheiden.

Heute sind insbesondere Führungskräfte und Spezialisten Verwender von Bürografiken für ihre eigenen Unterlagen, für Präsentationen oder für Veröffentlichungen. Sie erwarten sich durch solche Grafiken die Motivation und Aufmerksamkeit ihrer Zuhörer zu steigern durch die Anschaulichkeit der grafischen Visualisierung.

Durch den Einsatz von Bürografik durch Führungskräfte beispielsweise, läßt sich bei den Mitarbeitern in zweifacher Weise ein ihre Motivation fördernder Effekt erzeugen: zum ersten beschleunigen grafische Verdeutlichungen von komplexen Zusammenhängen den Erkenntnisprozeß bei den Zuhörern und zum zweiten gibt die Führungskraft mit Einsatz dieses Arbeitsmittels ein gutes Vorbild ab.
Ebenso ist auch die grafische Entscheidungshilfe für Topmanager motivationsfördernd, da unzweifelhaft die visuelle Darstellung von großen numerischen Informationsmengen die Verarbeitungsfähigkeit des menschlichen Gehirns erhöht. Zusammenhänge sind leichter erkennbar, so daß die Diagnose einfacher wird.
Einfache Bürografiksysteme sind in schwarz/weiß ab 200 DM erhältlich. Der Standard für Bürografiksysteme fordert PCs mit entsprechenden hochauflösenden Grafikbildschirmen. Höherwertige Farbgrafiksysteme liegen in der Größenordnung zwischen 2.000 bis hin zu 500.000 DM.

Auch die Hardware entscheidet über professionelles DTP

Die wichtigsten Komponenten eines typischen Desktop Publishing Systems im professionellen Stil sind:

- ein im Netz verbundener PC AT,
- ein hochauflösender Bildschirm
- eine Maus,
- ein Farb- oder Grau-Scanner
- ein PostScript-fähiger Seitendrucker und
- ein Laserbelichter

Die auf PC basierenden Arbeitsplatzrechner geben einem Autor die völlige Kontrolle über seine Anwendungen. Eingabe, Veränderung, Ausgabe - alles verläuft im WYSIWYG, die Flexibilität ist fast unbegrenzt. Mehrere einzelne Arbeitsplatzrechner können in einem LAN (Local Area Network) zu einer Arbeitsgruppe zusammengeschlossen werden. Das erhöht die Leistungsfähigkeit, ohne die Vorteile der einzelnen Arbeitsgruppe einzuschränken.

Sowohl die über ein LAN zusammengeschlossenen Einzelstationen, als auch eine Gruppe von Terminals, kann man als dediziertes Publikationssystem (Abteilungsrechner) bezeichnen. Kennzeichen eines solchen Systems sind unter

anderem die gemeinsame Erstellung und Verwaltung von Quellenmaterial (Texten, Zeichnungen und Bildern). Redaktionelle Kontrolle und Entscheidung über Gestaltungsfragen erfolgen innerhalb dieser Publikationsabteilung in der Regel unabhängig vom Autor.

Die Ebene des Zentralrechners schließlich, ist vor allem als Vermittlungsstelle für den Zugriff zu gemeinsamen Datenbanken und für die Kommunikationssteuerung mit anderen Rechnern notwendig. Hier werden nicht nur große, komplexe Dokumente zusammengefügt und archiviert, sondern auch über Netzwerke an entfernte Systeme verteilt.

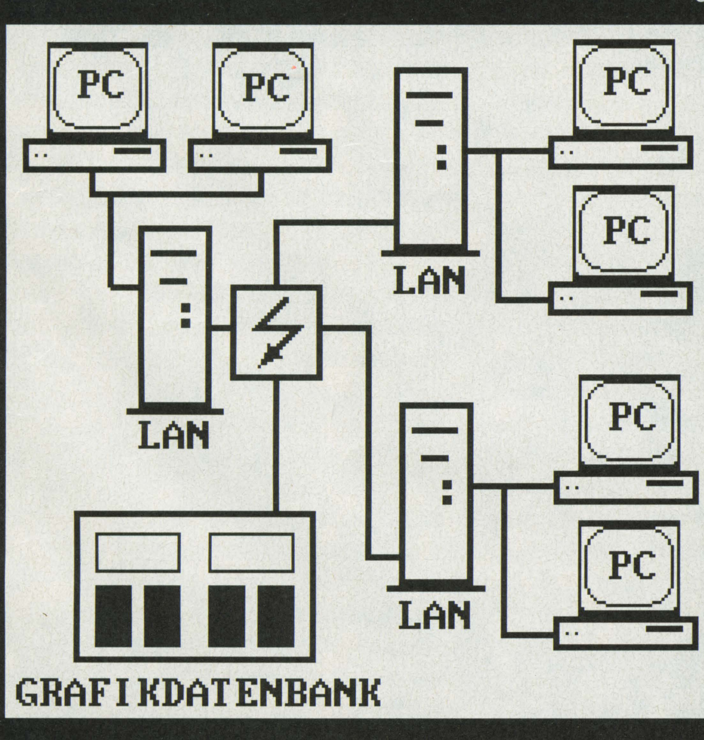
Die effizienteste Methode des DTP:
Einzelplatzsysteme im LAN zusammengeschlossen greifen auf eine Grafikdatenbank über ISDN zu.(siehe Grafik)

Arbeitsplatzrechner, Abteilungsrechner und Zentralrechner müssen in der unternehmensweiten Kommunikation zusammenarbeiten. Computerunterstütztes Publizieren ist Teil dieser Unternehmenskommunikation, die viele einzelne Benutzer über entsprechende Netzwerke miteinander verbindet.

Zur Endausgabe der Publikationen kommt in allen Fällen ein Digitaldrucker und/oder ein Fotosatzbelichter in Frage.

Auswahl des Druckers
Allein die Auswahl eines Druckers ist ein Problem für sich. Die Kosten für eine Ausgabe schwanken zwischen wenigen 100,- DM für einen einfachen Matrixdrucker bis zu über 100.000,- DM für eine hochwertige Fotosatzanlage. Auflösung und Druckgeschwindigkeit sind die beiden wesentlichen Faktoren, die den Preis des Druckers und die Qualität des Produktes bestimmen. Darüber hinaus sollten jedoch auch andere Aspekte berücksichtigt werden, wie z.B. die Folgekosten, Reparaturanfälligkeit, die Zuverlässigkeit eines Einzelblatteinzugs bei Nadeldruckern, Kompatibilität mit bereits existierender Software, Möglichkeiten der Programmierung, Bedienungskomfort und Serviceleistungen am Ort.

Die Matrixdrucker haben zwar dem PC bei seinem Siegeszug geholfen, weil sie die nötige Flexibilität in der Druckausgabe brachten, die die PC's benötigten, um erfolgreich zu sein. Im DTP-Markt spielen sie jedoch nur eine untergeordnete Rolle, da ihre Qualität gegenüber dem Laser Rechner zum Drucker. Die Druckgeschwindigkeit ist sehr unterschiedlich und wird einmal bestimmt von der verfügbaren Schnittstelle des Rechners, zum anderen von der zu druckenden Information. Wird nur Text gedruckt, so ist das Formatieren relativ einfach und der Druckprozeß ist schnell, so daß Rechner und Drucker miteinander Schritt halten können. Wird dagegen viel Grafik ausgegeben, so wird mehr Rechenzeit benötigt, was Pausen zwischen der Ausgabe der einzelnen Seiten zur Folge hat.



Steht die Erstellung von Texten und Dokumenten im Vordergrund und werden pro Tag nur wenige Seiten ausgedruckt, so ist die Druckergeschwindigkeit von untergeordneter Bedeutung. Ist dagegen die Arbeit am DTP-System sehr ausgabeintensiv, so sollte dementsprechend ein schneller Drucker mit einer guten Speicherausstattung gewählt werden. In jedem Fall ist eine sorgfältige Analyse der angebotenen Produkte ratsam.

Eine parallele Druckerschnittstelle kann den Text schneller übertragen, als die meisten Drucker drucken können. Eine serielle Schnittstelle arbeitet dagegen mit Geschwindigkeiten, die zwischen 300 und 9600 Baud liegen, was etwa 35 bis 1000 Zeichen pro Sekunde entspricht. Eine serielle Schnittstelle ist langsamer als die Geschwindigkeit der meisten Drucker, so daß sich dadurch die seitens des Druckers mögliche Geschwindigkeit erheblich reduzieren kann. Der einzige wesentliche Vorteil einer seriellen Schnittstelle gegenüber einer parallelen Schnittstelle ist die Kabellänge. Serielle Verbindungen können bis zu 25m lang sein; selbst längere Kabel sind möglich, wenn Verstärker benutzt werden. Parallele Verbindungen sind dagegen auf ca. 5m beschränkt, ohne daß Verlängerungskabel angeschlossen werden können.

Damit ermöglichen serielle Schnittstellen darüber hinaus die gemeinsame Benutzung von Geräten. So ist es ohne weiteres machbar, daß ein PC an mehrere Drucker angeschlossen werden kann bzw. umgekehrt mehrere PCs sich einen Drucker teilen. Das gleiche gilt auch für parallel arbeitende Verbindungen, allerdings müssen hierbei alle PCs bzw. Drukker sich in einer Entfernung von etwa 5 m zueinander befinden.

Laserdrucker produzieren bei einer Auflösung von 300 bis 400 Linien pro Zoll zwischen 6 und 30 Seiten pro Minute. Die Verwendung von Strichgrafiken ist nicht eingeschränkt, allerdings werden Halbtöne nur mit einem relativ geringem Kontrast wiedergegeben und sind nicht selten fleckig oder schraffiert.

Die Kosten für Laserdrucker sind im letzten Jahr so stark gefallen, daß sie heute selbst für kleinere Unternehmen erschwinglich sind. Benötigt wird ein Minimum von 1 MB Druckerkapazität, um die Grafikmöglichkeiten voll ausnutzen und mehrere Schriftsätze gleichzeitig einsetzen zu können. Man muß in der Regel mehrere Karten für die Schriftsätze bzw. ladbare Schriften und ein Schriftverwaltungsprogramm erwerben, um mehr als nur Times und Helvetica in den Standardgrößen wie 12 Punkt nutzen zu können.

Wenn auch die Druckerqualität und die Auflösung mit 300 Linien pro Zoll für den täglichen Gebrauch ausreichend ist, so gibt es doch Anwendungen, die eine

wesentlich höhere Auflösung erforderlich machen. So ist es z.B. nicht möglich, eine 6 Punkt große Schrift auf einem Laserdrucker mit der Auflösung von 300 Linien pro Zoll gut lesbar auszugeben.

300 Linien pro Zoll reichen in der Regel auch nicht aus, wenn Bildmaterial verarbeitet werden soll. Schon bei Kreisen und leicht schräg verlaufenden Linien ist die Rasterung des Druckers erkennbar, so daß man auch hier nach alternativen Lösungen Ausschau halten muß. Die einfachste Methode ist immer noch das Einkleben von Filmen. Bei umfangreicheren Texten und einem hohen Bildanteil ist diese Vorgehensweise jedoch nicht mehr vertretbar. Ein noch höheres Auflösungsvermögen scheitert zur Zeit an der Qualität der Toner.

Eine bessere Qualität der Druckvorlagen läßt sich in manchen Fällen durch folgenden Trick erreichen: die Ausgabe erfolgt in einem größerem Format, das auf herkömmliche Weise fotografisch verkleinert wird. Im weiteren Verlauf wird die Vorlage auf Papier im A4-Format ausgegeben und anschließend auf zum Beispiel 70% verkleinert.

Für sehr gute Qualität der Druckvorlagen müssen jedoch Fotosatzmaschinen eingesetzt werden. Es ist allerdings wegen ihrer Anschaffungskosten, der Kosten für die Entwicklung der Filme, sowie der dafür erforderlichen Zeit ein echtes Hindernis, sie in das Konzept von DTP-Systemen einzubeziehen.

Will man nur selten Fotosatzanlagen benutzen, so wird man sich eines Service-Unternehmens bedienen, das die Filmherstellung übernimmt, während der eigene Drucker nur zum Korrekturlesen verwendet wird.

Laserbelichter
Durch den Einsatz von Laserbelichtern als Ausgabegeräte, gelingt es im professionellen Bereich zunehmend die Problematik der Druckvorlagenqualität in den Griff zu bekommen. Besonders dem deutschen Hersteller Linotype kommen hier Verdienste zu. Durch seine frühzeitige Entscheidung für die Seitenbeschreibungssprache PostScript erreichte er nicht nur einen ungeheuren Marktvorsprung, sondern trieb auch die Entwicklung auf diesem Gebiet entscheidend voran.

Die PostScript-fähigen Maschinen führen die Bezeichnungen Linotype 100/300/500 und bringen eine Auflösungsfeinheit bis zu 2540 dots per inch = 1000 Linien/cm, das ist rund 64 mal mehr als mit einem gängigen Laserdrucker.

Die Ausgaben erfolgen auf Fotopapier, Film oder Direktdruckfolie.
Mit der Ausgabe auf Direktdruckfolie ist eine direkte Verarbeitung ohne weitere Zwischenstufen in einer Kleinoffset-Druckmaschine möglich, das Ausgabeformat reicht bis zu 305 mm x 655 mm.

Für den Anwender besteht nun eine Auswahlmöglichkeit für die Ausgabe der Publikation. Je nach Anspruch kann die DTP-Arbeit in 300 dots per inch (Laserdrucker) oder 2540 dpi-Auflösung (Linotronic 300) ausgegeben werden.

Viele Setzereien und Satzstudios haben sich diese im Markt der Satz- und Kommunikationsgerätehersteller bislang einmalige PostScript-Fähigkeit der Linotype Laserbelichter zu Nutze gemacht: Sie präsentieren sich mit einem Dienstleistungsangebot als „Vollender des DTP" und fungieren als „Belichtungs-Studios".

Wo wird DTP eingesetzt?

Sowohl Bücher, Formulare, Kundenmagazine, Hauszeitschriften, Prospekte, Kataloge, Preislisten, Broschüren, Bedienungsanleitungen als auch Geschäftsberichte, Präsentations- oder Schulungsunterlagen können vollständig erstellt werden. Auch die alleinige Druckvorlagenerstellung kann schneller und konzentrierter und dadurch gleichzeitig kostengünstig und fehlerfrei abgewickelt werden. Potentielle Anwendergruppen für DTP sind vornehmlich folgende:

- Kommunikationsfirmen wie Verlage, Werbeagenturen, Setzereien und Druckereien
- Dienstleistungs- und Beratungsunternehmen wie Gaststätten, Seminar- und Schulungsveranstalter, Immobilienmakler, Unternehmensberatungen usw.,
- spezielle Abteilungen in großen Organisationen wie Personal-, Werbe- und Schulungsabteilungen,
- Freiberufler wie Autoren, Grafiker, Dozenten,
- Technische Zeichner, Ingenieure,
- kleinere Unternehmen aller Art.

Vorteile für die Anwender von DTP

DTP macht es möglich, daß viele Aufgaben der traditionellen Publikationserstellung heute von einem einzigen Mitarbeiter oder nur einem kleinen Mitarbeiter-Team übernommen werden können. Schließlich kann man die vielfältigen Funktionalitäten der kommerziellen Dokumentenerstellung wie Erfassung, Satz, Umbruch, Korrektur, Typographie bis hin zum Druck an einem einzigen Arbeitsplatz vereinen. Daß sich daraus für die Arbeit sehr viele Vorteile ergeben ist einleuchtend. Einige seien im folgenden genannt:

Kontrolle
Durch die Vereinigung der verschiedenen Arbeitsgänge an einem Arbeitsplatz ist eine sehr gute Überwachung und Kontrolle der Produkterstellung gegeben.

Flexibilität
Auch kurz vor Produktionsschluß finden noch Änderungen an Inhalt, Satz, Schriftart usw. in vollem Umfang Berücksichtigung. So kann zum Beispiel in allerletzter Minute ein der Illustration dienendes Bild oder eine aktuelle Information eingefügt werden. Keine andere Publikationstechnik kann spontaner und flexibler auf aktuelle Geschehnisse reagieren.

Zeitersparnis
Durch die Zusammenfassung aller Arbeiten an einem Arbeitsplatz, bzw. in einem einheitlichen System, entfallen Wartezeiten durch Zulieferer und Verzögerungen durch Post oder Versand. Da sich alles an einem Arbeitsplatz abspielt, entfallen außerdem Abstimmungsprobleme mit anderen Abteilungen. Auch die oft sehr zeitraubende Korrektur, die in der Regel häufige Interaktionen zwischen den einzelnen Arbeitsbereichen erfordert, kann nun direkt bei der Gestaltung ohne Reibungsverluste durchgeführt werden.

Kosteneinsparung

Schon bei der Investition schlägt die enorm schnelle und günstige Preisentwicklung grafikfähiger DTP-Arbeitsplätze voll zu Buche, denn ein PC-Arbeitsplatz mit Laser Drucker und zugehöriger Software ist durchaus schon für ca. 10.000 DM zu haben. Selbstver-

ständlich sind hier durch teure Zusatzgeräte wie Scanner und Digitizer sowie durch neue und schnellere Rechner nach oben hin keine Grenzen gesetzt.

Relativ günstig liegen auch die Produktionskosten. Da es sich um Ein-Mann-Arbeitsplätze handelt, können Personalkosten und externe Kosten eingespart werden. Je nachdem, wie intensiv DTP genutzt und in die übrigen Organisationsprozesse integriert wird, lassen sich auch Kosten in den Bereichen Entwurf, Satz, Reinzeichnung und Lithographie einsparen. Da PCs und Laser-Drucker nicht sehr wartungsbedürftig sind und darüber hinaus nur geringe Ausfallzeiten aufweisen, kann man von minimalen Servicekosten ausgehen.

Unabhängigkeit
Als direkte Konsequenz aus der Zentralisierung aller externen Arbeitsgänge ergibt sich eine Minimierung aller außerbetrieblichen Abhängigkeiten. Falls ein eigenes Lichtsatzsystem vorhanden ist, kann sogar die Reproduktion der am Rechner erstellten Druckvorlage sofort erledigt werden.

Niveau
In Bereichen, wo ein professionelles Erscheinungsbild bislang nicht finanzierbar und rentabel erschien, zum Beispiel bei technischen Dokumentationen mit sehr geringer Auflage, kann heute durch den Einsatz moderner DTP-Arbeitsplätze der Standard beträchtlich angehoben werden.

Bei allen Vorteilen muß berücksichtigt werden, daß sie in ihrer vollen Effizienz erst beim geübten Anwender zum Tragen kommen. Ein Anfänger, der mit Satz und Layoutgestaltung noch nie in Berührung gekommen ist, wird sich am Anfang sehr schwer tun, und einige Vorteile werden sich zunächst in Nachteile und Schwierigkeiten umkehren.

Selbstverständlich kann die jahrelange Berufserfahrung gelernter Typographen, Grafiker und Setzer nicht so leicht durch ein kurzes Selbststudium eingeholt werden. Entscheidend sind immer die Ansprüche, die an die fertige Publikation gerichtet werden, und es besteht sogar die Gefahr, daß die Publikation insgesamt im Niveau sinkt, wenn man an sich selbst geringere Ansprüche stellt, als an entsprechende Fremdfirmen.

Noch ein Wort zur allgemeinen Verbindung Mac = DTP

Mit dem Begriff Desktop Publishing verbinden viele in erster Linie das computergestützte Publizieren auf einem Macintosh Rechner. Das wirft natürlich die Frage auf: muß man, um Desktop Publishing einzuführen, neben dem PC einen Macintosh installieren? Die Antwort ist einfach: Der PC, sei es ein IBM-XT oder IBM-AT oder ein Nachbau, ist für Desktop Publishing prinzipiell genauso gut geeignet wie ein Macintosh, auch wenn das Arbeiten an einem Macintosh leichter von der Hand geht und viele Funktionen eleganter ausführbar sind.

Die Entwickler des Macintosh wollten einen Rechner auf den Markt bringen, der von dem Benutzer leicht zu bedienen sein sollte. Die Software sollte so konzipiert sein, daß man unmittelbar nach Inbetriebnahme mit dem Gerät arbeiten konnte. Um dieses Ziel zu erreichen, wurden Standards definiert, die eine benutzerfreundliche Bedienung von einfachen Anwendungen bis hin zu höchst komplexen Programmen unterstützen. Aspekte der flexiblen Software-Benutzung und der Software-Entwicklung wurden in den Hintergrund gestellt.

Der PC der MS-DOS-Welt wurde dagegen für Benutzer konstruiert, die im Bereich des Software-Engineering zu Hause sind oder denen zumindest ingenieurwissenschaftliche Denkgewohnheiten zu eigen sind. Die Architektur des PCs weist eine für Anwendungen offene Struktur auf und ist daher für einen Anwender oft nicht ohne Software-Tools zu bedienen.

Im Gegensatz zu dieser Strategie gibt es so gut wie keine Ausbaumöglichkeiten im Hardware- und Softwarebereich für den Mac. Die auf dem Markt verfügbaren Produkte passen sich der Eleganz des Mac an und können vom Benutzer ohne große Schulungsmaßnahmen eingesetzt werden.

Macintosh-Benutzer brauchen sich keine großen Gedanken über Textverarbeitungsprogramme und Layoutprogramme zu machen, denn ihnen bietet sich eine relativ kleine Auswahl von Produkten an, die gut miteinander in Einklang gebracht worden sind. Der PC-Benutzer dagegen, der als Manager seines Systems fungiert, muß einmal hinsichtlich der verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten der Hardwarekomponenten und zum anderen der verschiedene Ebenen der Softwareanwendungen, die miteinander korrespondieren, in der Regel schrittweise eingeführt werden.
Hieraus ergibt sich ein nicht unerheblicher Schulungsaufwand, weil die in der Regel menügesteuerten Softwareprodukte oft noch nicht einheitlich ausgelegt sind.

Die von PC- und Mac-Anwender immer wieder aufkommenden Streitgespräche sind somit leicht nachzuvollziehen. Der Mac-Anwender gibt sein System nie mehr auf, weil es in der Bedienung einfach und logisch ist. Der PC-Anwender lacht über den Mac-Anwender, weil er sich an Bildungsstätten das nötige Hintergrundwissen aneignen „mußte" und somit über seinen Computer besser Bescheid weiß. Doch ist es die Frage, ob ein nicht professioneller Anwender überhaupt diese Kenntnisse benötigt. Schließlich weiß kaum jemand wie man Papier und Bleistift herstellt und trotzdem kann jeder damit umgehen.

Die Zukunft von DTP
Um den Siegeszug und die zukünftigen Entwicklungen zu verstehen, die DTP-Anwendungen derzeit weltweit erleben und die sich abzeichnen, muß man sich die organisatorischen Zusammenhänge innerhalb des grafischen Gewerbes verdeutlichen.

Der Umfang von Druckerzeugnissen wächst auch im Zeitalter der elektronischen Medien noch dramatisch. So manchen gegenteiligen Prophezeiungen zum Trotzdem ist hier auch noch keine Trendwende in Sicht. Der Traum vom „Papierlosen Büro" ist nicht realisierbar. Immer stärker rücken die Qualität und Aktualität gedruckter Kommunikationsmittel als Wettbewerbsfaktor in den Vordergrund.

Die heute noch im grafischen Gewerbe vorherrschenden, konventionellen Gestaltungs- und Produktionstechniken halten mit der Technologiedynamik im PC-Bereich nicht mehr mit, da sie zu inflexibel bzw. kostenaufwendig sind. Zudem schaffen die heute noch verbreiteten Techniken eine zeitaufwendige Abhängigkeit der Auftraggeber von einer Vielzahl zwischengeschalteter außerbetrieblicher Spezialisten.

Damit die bei den eigenen Mitarbeitern

vorhandenen Wissens- und Motivationspotentiale zum beiderseitigen Vorteil produktiv nutzbar werden, müssen die neu zu organisierenden Publikationsprozesse unter anderem die Teamarbeit und einen vergrößerten Entscheidungsspielraum der einzelnen Mitarbeiter, verbunden mit mehr Verantwortung, in den Mittelpunkt stellen.

Neue Verfahren und Abläufe sind also dringend erforderlich, um die Potentiale von DTP-Systemen sinnvoll zu nutzen. Besondere Aufmerksamkeit verdient hierbei das ISDN (Integrated Services Digital Network). Mit der Einführung des ISDN sind im grafischen Dienstleistungsgewerbe vielfältige Veränderungen hinsichtlich der Abläufe und damit der gesamten Struktur dieses Gewerbes zu erwarten.

Bislang sind viele einzelne Dienstleister in die Publikationsprozesse eingebunden. Die Übermittlung der einzelnen Arbeitsergebnisse geschieht als Papiervorlage, Film oder Druckplatte. Wenn ISDN als Übertragungsmedium zur Verfügung steht (Lichtwellenleiter mit ca. 140 Mbit/sek.), kann die elektronische Informationsübertragung andere Medien (Filme aus Kunststoff, Druckplatten aus Aluminium) ablösen.

Das ISDN stellt damit eine wichtige Voraussetzung für neu zu entwickelnde gewerbliche Kooperationsstrukturen dar. Die zukünftigen Entwicklungen auf dem Gebiet der Kommunikationstechnik berühren auch das grafische Gewerbe. Insbesondere wird durch die neue ISDN-Technologie ein schneller und effizienter Informationsaustausch möglich. Damit können sehr teure Maschinen und Systeme gemeinsam genutzt werden. Es ist auch absehbar, daß neue Dienstleistungen durch den vermehrten Einsatz dieser Informationsverarbeitungstechniken entstehen werden.

Die neuen Dienstleistungsmerkmale im ISDN machen es möglich, daß eine Vielzahl von Problemstellungen, die jeden Tag wieder neu entstehen und die hohe Übertragungsraten erfordern, abgewickelt werden können. Das ISDN zeichnet sich durch folgende Leistungsmerkmale aus:

- Bildübertragung,
- sehr schnelle Informationsübertragung,
- spezielle, leistungsfähige Steuerkanäle,
- gute Bedienung zum universellen Verbindungsaufbau,
- schneller Verbindungsaufbau,
- mehrere Nutzkanäle,
- simultane Kommunikation,
- niedrige Gebühren für hohe Übertragungsraten.

Die Leistungsmerkmale wie Konferenzschaltung und Mailbox ermöglichen es, Informationen schnell zu verteilen. Insgesamt wird die Erreichbarkeit von ISDN-Teilnehmern verbessert, da nicht mehr ausschließlich die Sprach- (Telefon) und Bildkommunikation (Fax) die einzige Form der Mitteilung darstellt.

Nicht nur der Adressat hat Vorteile, sondern auch der Absender kann leichter und ohne nochmaligen Versuch seine Informationen sofort ablegen.

Eine zukunftsträchtige Kommunikationsform stellt die Multi- oder Mischkommunikation dar. Über das multifunktionale Arbeitssystem ist es unter Nutzung der Übertragungskanäle möglich, mit mehreren Kommunikationspartnern gleichzeitig eine gemeinsame schriftliche Dokumentengestaltung Über den Bildschirm und der zugehörigen Gestaltungssoftware durchzuführen.

Als Vorteil der Multikommunikation läßt sich die sofortige Reaktion des Partners feststellen, so daß sich Abstimmungszeiten reduzieren lassen. Die in der Vergangenheit allerdings noch vorhandenen Bedenkzeiten entfallen dadurch völlig.

Zukünftig werden viele heute noch unbekannte neue Leistungsmerkmale durch sogenannte Value Added Networks (VANs) möglich werden, so daß im ISDN noch viel Entwicklungsspielraum steckt. Da das ISDN so selbstverständlich wie Strom aus der Steckdose werden wird, zumal die gleiche Anschlußtechnik auch bei dem privaten Tei-lnehmeranschluß Verwendung findet, ist mit einer zügigen Verbreitung und sehr starken Nutzung im geschäftlichen Bereich zu rechnen.

Eine neue denkbare Organisationsform zur gemeinschaftlichen Nutzung von teuren Bearbeitungssystemen, könnte ein grafisches Service Zentrum darstellen. Hier können Druckereien, Werbeagenturen, Lithoanstalten, Lichtsatzbetrieben usw. neue innovative Dienstleistungen auf breiter Basis, unter Verwendung neuester Technologien, angeboten werden.

Fazit

DTP stellt sowohl für Profis als auch gelegentliche Anwender eine neue Welt mit revolutionären Produktivitäts- und Qualitätsgewinnen dar!

CS

PD- und Shareware-Programme Jetzt nur noch DM 7,- pro Disc

(Kopiergebühr)

W034 WINTRIS V3.1
Wie der Name schon sagt ist WINTRIS eine TETRIS-Version für WINDOWS. Die üblichen Spielsteine lassen sich mit den Tasten der Zehnertastatur (Taste 5 dreht) oder mit den Maustasten plazieren. Die
Geschwindigkeit lässt dabei vorwählen. Im Ganzen gesehen ein Zeitvertreib, der auch heute noch süchtig machen kann.
Programmgrösse: 143.680 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Thema: Spiel

W035 BANGBANG
Eine Kanone rechts - eine Kanone links - Steigungswinkel eingestellt - Schussenergie - und dann Feuer. Wer kennt dieses Spiel nicht, bei dem es darum geht, als Erster den Gegner zu treffen. So simpel wie es am Anfang ausschaut ist es aber nicht. Wer da nicht ganz genau trifft hat das Nachsehen. Dazu bieten ständig neue Bergformationen keine Möglichkeit, die alten Einstellungen wieder zu verwenden. Eine grafisch gelungene „WINDOWumsetzung" des legendären Oldtimers bei dem keine Langeweile auftritt.
Programmgrösse: 89.810 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Spiel

W036 WINDOW COMMAN DER V1.0
Mit dem WC bietet uns D.K.DiMauro ein überlegt aufgebautes Hilfsprogramm um unter WINDOWS ganz einfach mit Mausklick oder Funktionstastendruck Dateien zu verschieben, umbenennen, kopieren, löschen, anschauen, ausdrucken, (jeweils mit Mehrfachauswahl), usw. Eine ähnliche Anzeige wie bei der DOSSHELL findet man hier wieder. Zwei Fenster mit den Verzeichnisbäumen stehen nebeneinander mit separater Anzeige von Programmen und Directories, mit frei belegbaren Menüs und den entsprechenden Auswahlfiltern.
Programmgrösse: 403.557 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Utility

W037 WINDOWS-Sammlung
Diese Diskette enthält mehre nützliche Programme für WINDOWS, die auf keiner Festplatte fehlen sollten.
WINFRACT ist eine WINDOWS-Version von FRACTINT V1.0 zum Berechnen von Mandelbrot- und Juliamengen. WINMANPM ist ein WINdows MANipulator für OS/2. PM WINMOUSE erlaubt Ihnen auch „Nicht-Maus-Programme" unter WINDOWS laufen zu lasen, und diese dann mit der WINDOWS-Maus zu bedienen. WINPARK - mit WINPARK können Sie nun endlich Ihre alten Festplatten ohne AUTOPARK-Option in Ihrem neuen PC unter WINDOWS parken. WINPO ist ein tolles Pokerspiel mit schönen Karten und einfacher Mausbedienung. Beherrscht alle (mir bekannten) Pokerregeln. WINPRINT ist ein Printing enhancement utility für WINDOWS 3.0 WINPRTSC schließlich gibt Ihnen die Möglichkeit den Bildschirminhalt unter WINDOWS auszudrucken.
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, teilweise Maus
Stichwort: Utility

W038 WINDOWS-Sammlung
Eine weitere Disk voll mit WINDOWS-Programmen, die jedem den Umgang mit WINDOWS sehr erleichtern. ORG110 - Personaleinsatz planen mit ORG110 lässt diese aufwendige Arbeit fast schon zum Kinderspiel werden. PBIC11 ist ein sehr nützliches Tool für die Bearbeitung der Icons. PWIN3_0 ist ein PARADISE-VGA Treiber. WINDOZE ist ein Grafisches Interface. WINHOT11 beschleunigt die Tastatur noch um einiges und beinhaltet dazu noch die Möglichkeit HOTKEYS zu definieren, und damit Programme aufzurufen und zu starten (mit Pfadzuweisung). Zum Schluss lassen sich noch mit WIN_GIF .GIF Dateien in .BMP Dateien konvertieren. (Hintergrundbilder für WINDOWS nach eigener Wahl)
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Utility

W039 PIXFOLIO
Mit PIXFOLIO stellt sich ein gutes Bildbetrachtungs- und Katalogisierungsprogramm vor. Es unterstützt die Formate IFF , TIFF, PCX, TGA, GIF, BMP und konvertiert diese auch untereinander ganz bequem per Mausklick. Hilfestellung dazu bietet jederzeit das Online-Hilfssystem.
Programmgrösse: 854.738 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus, Festplatte
Stichwort: Grafik-Utility

W040 LI V1.12a
LI ist ein gelungener File-Finder mit integrierter Text-Leseroutine unter WINDOWS 3.0. Programme können grafisch als Baum angezeigt werden (DOSSHELL). Gefundene Programme können auch automatisch gestartet, oder editiert werden.
Programmgrösse: 267.478 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS 3.0, Maus
Stichwort: Utility

W041 WINDOWS-Utilities
File GARBAGE für WINDOWS 3.0 und DOS. Der normale DELETE-Befehl vom DOS oder vom WINDOWS 3.0 löscht nicht sicher. Mit jedem einfachen UNDELETE können die Daten wieder sichtbar gemacht werden. Hier greift GARBAGE ein. GARBAGE überschreibt die zu löschenden Dateien so, daß nun wirklich nichts mehr restauriert werden kann. FINDER VERSION 1.0 von Malcolm Hoar Finder ist ein Programm, daß Ihnen die Möglichkeit bietet, jederzeit einen aktiven Task zu finden. Dieser Task kann dann per Mausklick in den Vordergrund gebracht werden. Außerdem sind auf der Disk mehrere Screen-Fonts für ITC Cheltham (VGA-Auflösung); PFM- und AFM-Dateien sind auch enthalten.
Programmgrösse: 845.206 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: XT aufwärts, WINDOWS
Stichwort: Utilities

W042 HYPEROID
Einen Klassiker der Ballerspiele bietet diese Diskette allen Fans der schnellen Tasten. Wer von uns hat nicht schon oft versucht alle Asteroiden zu zertrümmern, und dabei das teure Raumschiff um alle Hindernisse zu steuern?

Programmgrösse: 172.084 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS
Stichwort: Ballerspiel

W043 FONTER V4.10
Mit diesem nützlichen Programm können Sie sich alle Fonts ansehen oder auch ausdrucken lassen, über die Sie in WINDOWS verfügen. Dabei bietet sich FONTER als Font-Viewer, als Full-Screen-Font-Viewer, als Font-Sample-Printer, als Character-Set-Printer, oder als Font-Book-Printer an. Desweiteren ist auf dieser Disk noch das wohlbekannte Buchstabenspiel (Galgenraten) vertreten. Mit der gutgemachten Grafik für WINDOWS ist dieses Spiel für Jung und Alt interessant.
Programmgrösse: 527.816 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus, Drucker (optional)
Die für beide Programme benötigte Visual Basic Runtime Library befindet sich mit auf der Disk.
Stichwort: Grafik, Spiel

W044 MEMORY
Dieser Titel sagt wohl alles über dieses Spiel aus. Mir bleibt nur noch anzumerken, daß die Anzahl der Kärtchen frei gewählt werden kann. Von 3x5 über 12x12 bis frei definierbar ist fast alles möglich. Mit Highscoreliste (Zeit läuft) und somit interessant für so manches Match zwischen Jung und Alt.
Programmgrösse: 266.456
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Spiel

W045 CITRO'S CLOCK V2.0
Eine ansprechende Zeitanzeige mit Auswahl der Formate für Wochantage Monate, Jahre, usw läuft mit diesem Programm in den Farben Ihrer Wahl ganz unscheinbar im Hintergrund. DOSICON 1.06 hilft Ihnen beim Umgang mit den Icons von WINDOWS. WINTIME V2.3a von Bobby R.B. Manson läuft erst ab einem 386er, weil es automatisch die Tasks verwaltet und Sie nach frei editierbaren Terminen -in Ihrem Urlaub zum Beispiel- entsprechend steuert.
Programmgrösse: 403.328 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS 3.0, (386er), Maus, Festplatte
Stichwort: Utilities

W046 NEWSTART V1.04
Wer wollte nicht schon lange mal von Mister Spock begrüßt werden, wenn er Sein WINDOWS startet? Mit NEWSTART haben Sie nun die Möglichkeit Mister Spock als Einschaltbild beim Aufruf von WINDOWS zu Gesicht zu bekommen. Mit dem sehr einfach zu installierenden Programm wird bald jeder sein indivuelles WINDOWS-Begrüßungsbild besitzen.
Programmgrösse: 418.268 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS
Stichwort: Grafik für WINDOWS

ACHTUNG

An alle Leser und Kenner von DISC WIZARD & softTIME

Bitte beachten Sie:

In

- BIELEFELD
- DÜSSELDORF
- FREIBURG
- FRIEDRICHSHAFEN
- HAMM
- HEIDELBERG
- KONSTANZ
- PADERBORN
- PFORZHEIM
- SCHUTTERWALD

sind unsere Magazine DISC WIZARD und softTIME oftmals sehr selten direkt im Handel (Bahnhofsbuchhandlungen, Kaufhäuser, Kioske, u.ä.) zu finden. Wir konnten leider in Erfahrung bringen, daß die o.g. Städte und teilweise auch umliegende Gebiete sehr dürftig bestückt sind. Dies ist beim D.E.R. jedoch nicht der Fall und deshalb sollten Sie folgendes beachten:
Bis dieser Mangel wieder behoben ist, sollten Sie von der Abo-Möglichkeit Gebrauch machen, denn es wäre sehr zu Bedauern, wenn Ihnen diese wertvollen Magazine mit Programmen, Spielen und Informationen verloren gehen, bzw. in Ihrer Sammlung Lücken bilden würden. Benutzen Sie deshalb den Abo-Schein in der Heftmitte.
Wir werden Sie hier im D.E.R. wieder informieren, wenn obige Magazine wieder regelmäßig in den o.g. Städten zu beziehen sind. Bis dahin können Sie jedoch den DISC WIZARD und das softTIME direkt an Ihre Adresse geschickt bekommen. Vielen Dank.

Mit freundlichem Gruß
Ihre Verlagsleitung von
DISC-EDV-REPORT
DISC WIZARD und softTIME

PD- und Shareware-Programme Jetzt nur noch DM 7,- pro Disc
(Kopiergebühr)

PD2036 HYPER DISK V4.31
Ein CACHE (sprich käsch) Programm der Superklasse.
Mit HYPER DISK beschleunigen Sie Ihre Zugriffe auf die Datenträger. Das komplette Inhaltsverzeichnis wird im RAM gehalten. Es ist um einiges schneller als vergleichbare Programme von führenden Herstellern. Es läuft problemlos auf allen DOS-Rechnern (XT-AT-286-386-486) und unter WINDOWS 3.0 oder 386 MAX oder QEMM und anderen Speichermanagern. Durch die einfache Installation und den schnelleren Zugriff - bis zu 1000%- ist dieses Programm vorallem für XT-Besitzer zu empfehlen.
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: mind. XT
Stichwort: Utility

PD2037 ASIC 3.00 von David A. Visti
ASIC ist ein „BASIC" Interpreter mit integriertem Compiler für IBM PC´s und compatible. Das Programm beinhaltet einen full screen editor, von dem aus man sein Programm editieren, compilieren, und debugen kann. Oder Sie benutzen einen von Ihnen bevorzugten Editor und compilieren das Programm von der DOS Oberfläche aus. ASIC ist eine Mischung von BASICA und GWBASIC mit über 80 BASIC - Befehlen, integer und string Variablen, und integer arrays. Der Compiler ist sehr schnell, und der generierte Code ist sehr kompakt. Die Syntax der meisten Befehle ist gleich wie bei BASICA und GWBASIC. Ausnahmen sind in dem „Sehr ausführlichen Handbuch" genauestens beschrieben. Für den Kenner eine kurze Übersicht der Kommandos:
ABS ASC BEEP BLOAD BSAVE CALL CHDIR CHR$ CLOSE CLS CODE COLOR COMMAND$ COMSTAT CSRLIN DATA DATE$ DEFSEG DIM END ENVIRON$ FILEPOS FIND FOR/NEXT GETDIR GOSUB GOTO IF/THEN/ELSE/ENDIF INKEY$ INP INPUT INPUT# INSTR INT86 KILL LCASE$ LEFT$ LEN LOCATE LPRINT LTRIM$ MID$ MKDIR MOD NAME OPEN OPENCOM OUT PEEK POINT POKE POS PRESET PRINT PRINT# PSET RANDOMIZE READ RECEIVE REM RESTORE RETURN RIGHT$ RMDIR RND RTRIM$ RUN SCREEN SEND SOUND SPACE$ STR$ STRING$ TIME$ TIMER UCASE$ VAL VARPTR WHILE/WEND WIDTH ZBIT ZMODE
Programmgrösse: 351.490 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: XT aufwärts
Stichwort: BASIC-Interpreter+Compiler

PD2038 VPIC V4.6
Alles was der Grafiker braucht- ist nicht gerade auf dieser Disk, aber das Programm VPIC nimmt Ihm sicherlich eine Menge Arbeit ab. Es ist zum Anschauen und Konvertieren von EGA und VGA Bildern einfach super. Es lässt sich auf fast allen Grafikkarten einsetzen. Slideshows erstellen ist damit nun kein Problem mehr. Es unterstützt die Formate GIF BMP CUT MAC PIC PCX SCX LBM IFF TGA BIF FRA , und konvertiert auch noch teilweise unter diesen Formaten.
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: XT aufwärts
Stichwort: Utility

PD2039 PICEM
Mir ist kein Programm bekannt, das schneller .PIC .GIF oder .PCX Grafiken darstellt als PICEM. Dazu kann man noch eine Unmenge von Modis vorgeben. Es stellt alle Farb-Formate von S/W bis 256 Farben dar. Diese werden mit einer maximalen Auflösung von 1024x768 Bildpunkten auf den Bildschirm gebracht. Die genaue VGA-Karte kann eingestellt werden, oder man kann sich das Bild automatisch als Vollbild darstellen lassen, oder einen speziellen Videomodus vorgeben. Das Programm ist nicht nur sehr kurz, es lässt sich auch über eine Erweiterungsdatei in den NORTON einbinden.
Programmgrösse: 73.491
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: XT aufwärts
Stichwort: Grafik-Utility

PD2040 GRAPHIC WORKSHOP V6.16
Wer ein wirklich gutes Grafikbearbeitungsprogramm zum Betrachten, Skalieren, Dithern, Drucken und Konvertieren sucht, der liegt mit diesem Programm genau richtig. Es verarbeitet die Formate MAC PCX IMG GIF TIFF EPS LBM und Andere. Ein Scannerprogramm ist ebenso integriert, wie die Möglichkeit das Programm auf seine eigene Rechnerkonfiguration einzustellen (VGA-Karte, Drucker, Scanner, usw). Es unterstützt auch noch 24 Bit Targa, BMP und TIFF Files. Mit den Funktionstasten lassen sich ganz bequem die einzelnen Befehle aufrufen. Z.B. Betrachten, Drucken, Soften, Konvertieren, Colour reduction, Smudge, usw.
Programmgrösse: 676.770 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: XT aufwärts, Festplatte empfehlenswert.
Stichwort: Grafik-Utility

PD2041 GEOS-CLIPARTS
Wer das Programm GEODRAW sein Eigen nennt, der kann sich auf diese Diskette freuen. Randvoll mit CLIPARTS-Bildern bietet sie eine Vielfalt zur Gestaltungsmöglichkeit der eigenen Dokumente (Partyeinladungen, Preislisten, Merkzettel, usw,usw). Die mit Deluxe Paint erstellten Grafiken umfassen die Themen: ANIMALS - verschiedene Tiere; ALIENART-Monster; BECKI-Clipart; COMFORT-Clips; DRAGON2-Drachen; ICONS-Icons; COCKPIT-Clips; ARROWS_T-Pfeile; USAMAPS-USA-Landkarten.
Programmgrösse: 1.464.662 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: GEODRAW
Stichwort: Bilder

PD2042 QUICK-TOOLS I
Quick-Tools ist eine Serie mit Tools und Utilities für Anwender, Programmierer und allen anderen, die Tools in jeglicher Form benötigen. Bei der Serie I handelt es sich um Tools, die jeder gelegentlich brauchen kann. Auf dieser Diskette befinden sich folgende Hilfsprogramme:

QC	Quick-Copy
QA	Quick-ASCII
QM	Quick-Maus
QS	Quick-Speed
QD	Quick-Dir

QUICK-COPY
Den Kern der Quick-Tools I bildet das Kopier-Programm Quick-Copy, welches auch Extended-Memory benutzt, falls vorhanden und gewünscht. Sie können alle Disketten-Formate in allen Laufwerks-Formaten kopieren.

QUICK-MAUS
QM ist eine speicher-residente Maus für alle Programme, in denen keine Maus-Aktivitäten vorgesehen sind.

QUICK-SPEED
QS ist ein speicher-residentes Verzögerungs-Programm für hoch getaktete Rechner.

QUICK-DIR
QD ist ein Programm für Verzeichnis-Größen. Mit QD haben Sie jetzt die Möglichkeit ein Verzeichnis aufzurufen und erhalten die Verzeichnis-Größe angezeigt.
Programmgrösse: 96.013 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: XT aufwärts
Stichwort: Utilities

Ein ausführlicher Bericht über die Programme QUICKTOOLS I und QUICKTOOLS II ist in der Ausgabe V/92 des DISC-EDV-REPORT erschienen.

PD2043 QUICK-TOOLS II
Auf der zweiten Diskette dieser Reihe sind weitere Hilfs-Programme zu finden. Den Kern der Quick-Tools II bilden diesmal zwei Programme:
Quick-VGA-Screen-Save und Quick-Protect.

QVS	Quick-VGA-Screen-Save
QP	Quick-Protect
QMP	Quick-Maus-Plus
QF720	Quick-Format720
QGAG	Quick-GAG

QVS ist ein residenter VGA-Monitorschoner (Screen-Saver). Da die meisten PC's heute mit einer VGA-Karte ausgestattet sind, wurde dieses Programm rücksichtslos NUR für VGA-Karten entwickelt.

QUICK-PROTECT
QP ist ein Datenverschlüsselungs-Programm für ASCII- und Programmcode- Dateien.

QUICK-MAUS-PLUS
QMP ist ebenfalls ein residenter Maustreiber, (wie QM) damit Sie Ihre Maus in allen Programmen einsetzen können.

QUICK-FORMAT 720
QF720 ist residentes Programm zur Unterstützung des DOS-Format-Programms zur Formatierung von 360 KB DD-Disketten auf 720 KB im HD-Laufwerk.

QUICK-GAG
QGAG der schnell installierte Gag.
Programmgrösse: 61.673 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: XT aufwärts
Stichwort: Utilities

Ein ausführlicher Bericht über die Programme QUICKTOOLS I und QUICKTOOLS II ist in der Ausgabe V/92 des DISC-EDV-REPORT erschienen.

PD2044 AS-EASY-AS V5.00c
Eine Tabellenkalkulation wie man sie sich schon immer gewünscht hat bietet uns die TRIUS Inc. mit diesem Programm an. Einfach zu bedienen, jederzeit Hilfstexte - Erklärungen auf Tastendruck abrufbar und viele, viele Funktionen. Einige davon im Überblick.
- 8192 Zeilen 256 Spalten genug Platz für die meisten User!
- Expanded memory und virtual (disk) memory wird genutzt.
- Kombinierter Ausdruck von Text und Grafiken auf der selben Seite auf Matrixdruckern oder Laserjet printer!
- Ausdruck-Vorschau Modus (Text und Grafik) komplett mit Seitenumbruch, Kopf- und Fußzeilen, 200% zoom, Lineal Linien, etc.
- Über 100 {MACRO} Programm-Kommandos integriert für Schleifen, file I/O, Comm Ports I/O, Pick Lists, etc.
- Über 100 Funktionen für Mathematik, Statistik, Finanzen, Logistik, Strings, Daten, and natürlich Benutzerdefinierte Funktionen!
- Pull-Down- oder Balken-Menues
- dBASE III/IV Import
- Vielfältige Grafik - Balken-; Linien-; Summen-; Torten-; Polar-; X-Y-; Delta-; Splitdarstellung
- Ausgabe als Lotus .PIC-Dateien, die von fast allen Programmen gelesen werden können.
- Volle Mausunterstützung
- Sehr gutes Handbuch (223.552 Bytes)
Programmgrösse: 638.501 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: XT aufwärts
Stichwort: Tabellenkalkulation

PD2045 UNICARD V 1.5 von Thomas Steg
Der Sinn dieses Programms liegt darin, die verschiedensten Daten schnell und möglichst einfach zu erfassen und zu verwalten. Dieses Programm ermöglicht, je nach Art und Länge des Textes, sich den Gegebenheiten vollkommen anzupassen. Das heißt, der Anwender ist nicht auf einen festen Platz zur Erfassung der Daten beschränkt. Import, sowie Exportfunktionen sind im Programm implementiert, sodaß anfallende Daten auch von anderen Programmen, z.B. einem Textverarbeitungsprogramm, oder einer selbstprogrammierten Schnittstelle genutzt werden können. Ebenfalls können immer wiederkehrende Texteingaben entweder über eine Gruppenauswahl oder über eine Definition eines Basistextes vordefiniert und bei Bedarf abgerufen werden. Falls aber doch Unstimmigkeiten entstehen, so wird überall via <F1> eine sehr umfangreiche und gegliederte Hilfe zum aktuellen Befehl ausgegeben.
UNICARD steht in Aufbau, Funktion, Bedienung und Leistung in keiner Weise einem professionellen Programm nach!
LEISTUNGEN:
- bis zu 65000 Datensätze pro Datei.
- Einzel-Import / Exportfunktionen zu einer Datei
- Export von Daten zum Drucker oder zu einer Datei
- Druckexport in jeder Schriftart/Formatierung des angeschlossenen Druckers möglich
- Höchste Datensicherheit durch Sofortsicherung
- Variable Textgröße einer „Datenkarte" von 144 Zeichen (2 Linien) bis zu 28800 Zeichen (400 Linien Volltext)
- Texterfassung via voll ausgereiftem Texteditor mit allen Schikanen
- logische Suchfunktionen (auch bei ungenauer Schreibweise!)
- Erfassung und Verwaltung von Kürzeln möglich
- Gruppendefinition (vorbereitete Zusatzstichworte)
- Vordefinition eines Datentextes (Basistext)
- Darstellung verschiedener Schriftarten bei EGA-/VGA-Videokarte !!
- vorhandener EMS-Speicher wird für Overlaydatei genutzt
- Onlinehilfe (über 130 KByte Hilfe-Quelltext!)
- verschiebbare Fenster
- SAA-Benutzeroberfläche
- Dialogboxen
- komplette Mausunterstützung

Programmgrösse: 520.732 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: - Maus (optional) - Festplatte (optional) - Hercules/EGA/VGA-Videokarte - mind. 512 KByte Hauptspeicher frei - Verwendung eines Platten-Cacheprogramms empfohlen (z.B. Hyperdisk Best.Nr 2036) (UNICARD arbeitet nicht mit Daten im Speicher, sondern bedient sich ausschließlich der Daten auf Diskette/Festplatte = höchste Datensicherheit)
Stichwort: Universelle Dateiverwaltung

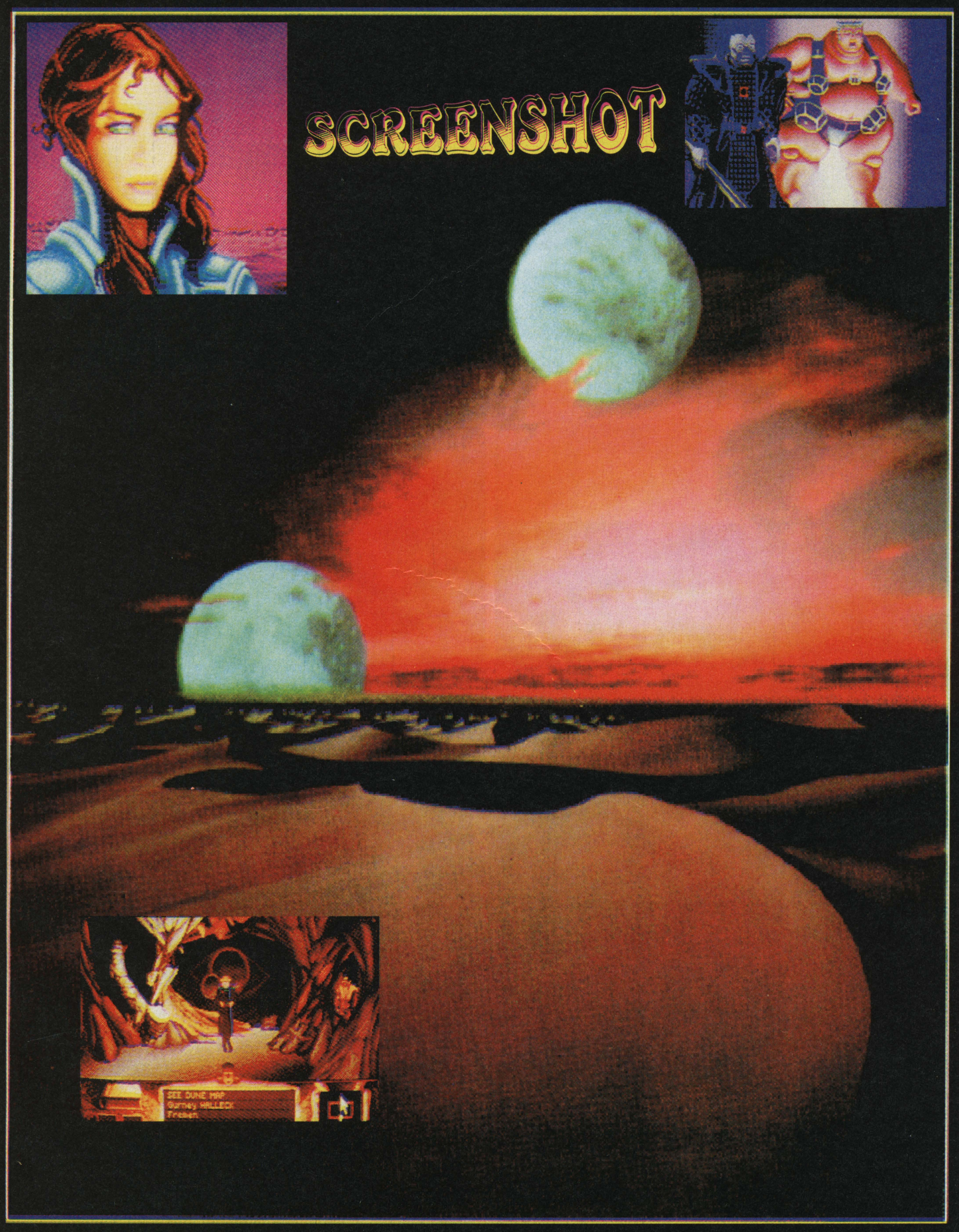
PD2046 FANTASTIC-FRACTAL-FACTORY (FFF) von Frank Mohn, Daniel Rebhorn & Tek-Seng The
FFF ist kein neues „Fast-File-Find" oder ähnliches Programm. Mit FFF stellt sich ein Programm vor, mit dessen Hilfe man „fraktale" Grafiken erstellen kann. Fraktale Grafiken, Mandelbrotmengen, Juliamengen usw. sind wohl die bekanntesten Computergrafiken und faszinieren uns schon seit langem. Das vorliegende Programm unterstützt - Herc/CGA/EGA/VGA - bis zu 1024 x 768 x 256 - EMS/XMS. Es ist menügeführt, mit guter mausunterstützter Oberfläche, mit Ausdruckmöglichkeit und verschidenen editierbaren Formeln. Z. B. Mandelbrot-Menge Julia-Menge Potential-Mandelbrot Potential-Julia Magnet-Mandelbrot Magnet-Julia Wolken-Plasma. Desweiteren ist die Möglichkeit gegeben Filme mit Bewegungseffekten zu erstellen. Sehr schön ist auch die 3D-Darstellung der berechneten Bilder
Programmgrösse: 249.095 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: 286er aufwärts, Festplatte (optional)
Stichwort: Grafik

PD2047 SHERLOCK V2.6 von John P. Bauernschub, Jr.
Starten Sie das Programm mit (SHERLOCK filename1) (SHERLOCK filename1 filename2) oder mit (SHERLOCK filename1 d:*) und schon zeigt Ihnen SHERLOCK in zwei waagrechten Fenstern mit je 5 Zeilen die Unterschiede zwischen den zwei Dateien ganz komfortabel an.
Durch die Belegung der Funktionstasten mit den Kommandos lässt sich das Programm ganz einfach steuern.
Die F-Tasten (Function-Keys) im Überblick

FK 1	Hilfe; auch Shift FK 1 oder Ctl FK 1
FK 2	Springe zu einer Zeile
FK 3	Suche (Stringeingabe)
FK 4	Springe zum DOS (Shell)
FK 5	Öffne eine neue Datei
FK 6	Umkehrung der Scroll-Richtung
FK 7	Zeilen ausdrucken
FK 8	Print Registration Form
FK 9	Toggle Display ON/OFF
FK 10	SCAN Start/Stop (Toggle)

Programmgrösse: 235.315 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: XT aufwärts
Stichwort: Utility

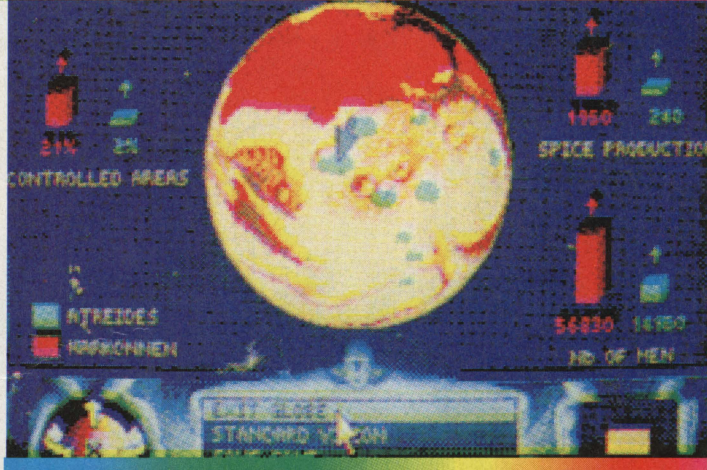
DUNE™





Die Herrscher der Wüste





Karte des Planeten



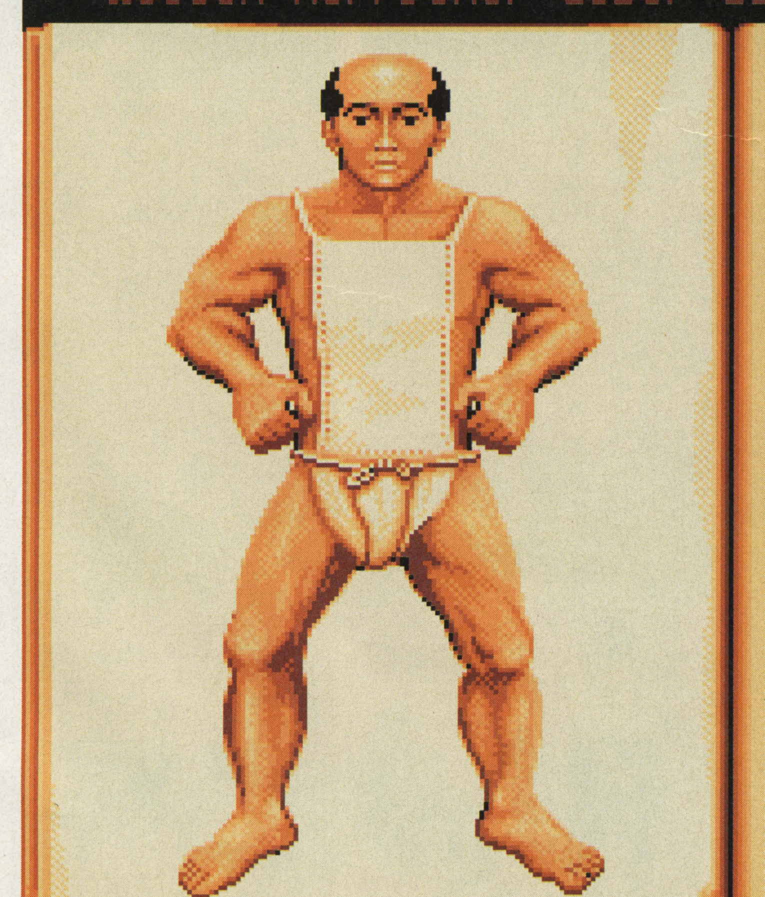


Resolut und hübsch

SAMURAI
THE WAY OF THE WARRIOR

Im 16. Jahrhundert wurde Japan so von Unruhen heimgesucht, dass der Kaiser und der militaerische Diktator, der Shogun, machtlos zusehen mussten, wie sich das Land in viele eigenstaendige Koenigreiche aufteilte, die alle von einem regionalen Fuersten oder Daimyo regiert wurden. Die Daimyo waren vor allem Krieger, die sich ueber Jahrzehnte hinweg bekaempften.

Sie haben nun die Chance, entweder die Rolle des Edo-Daimyos (Kreis) oder des Daiyamondo-Daimyos (Diamant) zu uebernehmen. Jeder hat fuenf Staedte auf der Insel Honshu, und beide wollen Herrscher ueber alle zehn sein.



AUFRUF ZU DEN WAFFEN

1. Alle Maenner und Samurai zwischen 15 und 70 Jahren werden aufgefordert, ihre Waffen zur Stadt zu bringen und sich zu melden.

2. Jeder, der sich diesem Aufruf wiedersetzt, wird hart bestraft. Diejenigen, die dem Daimyo treu ergeben sind, werden belohnt.


KAMPFHAUS
STARTOPTIONEN
Diamant
Spieler: Spieler XX
Stadtgroe.: Gross
Wachstum: Standard
Schwierigk.= 5
Kreise
Spieler: Computer
Stadtgroe.: Gross
Wachstum: Standard
Schwierigk.= 5
HiRes-Grafiken: Ein
Armeen gleich stark.

MS-DOS-Praxis Teil 15

Effiziente Datensicherung (Fortsetzung)

Gerhard Kuhnle

1. Datensicherung mit BACKUP und RESTORE

Im letzten Beitrag - einer Einführung zu BACKUP und RESTORE - lernten Sie die einfache Handhabung der beiden Kommandos kennen. In diesem Beitrag lernen Sie die vielfältigen, sehr leistungsstarken Merkmale kennen, die mit den hier vorgestellten Parametern erreichbar sind. Die umständlichen Prozeduren der Datensicherung und Restaurierung, die eigentlich schnell und sicher ausgeführt werden müssen, werden dann zum Schluß über BATCH-Dateien weitgehend automatisiert.

Dann erst ist eine komfortable, professionelle Datensicherung möglich.

c.) Datensicherung mit Parametern

Überblick über die Parameter

Sicherungskopie mit allen Unterverzeichnissen S = SUBDIRECTORY (Unterverzeichnis)	1	/ S
Sicherungskopien nur von Dateien, die seit der letzten Datensicherung geändert wurden M = MODIFIELD (geändert)	2	/ M
Sicherungskopien werden zu den schon auf der Diskette vorhandenen Dateien hinzugefügt A = ADD (hinzufügen)	3	/ A
Sicherungskopien nur von Dateien die ab dem angegebenen Datum erstellt wurden. D = DATE (DATUM)	4	/ D:DATUM
Sicherungskopien von Dateien, die nach der letzten Datensicherung und angegebenen Zeit erstellt oder geändert wurden. T = TIME (ZEIT)	5	/ T:ZEIT
Es wird eine Liste über die gesicherten Dateien erstellt. L = LISTE	6	/ L:Name

1. Aufgabe:

Die gesicherten Dateien sind in einer besonderen Datei LISTE zu protokollieren.

Es ist zu empfehlen, am Anfang mit einem speziell für die ersten Übungen erstellten Unterverzeichnis TEST zu arbeiten. Voraussetzung ist natürlich, daß darin einige Dateien enthalten sind.

Kommando	1	BACKUP C:\TEST*.* A: /L:Liste
Protokoll	2	TYPE LISTE

Beachte:

Die mit dem BACKUP-Kommando gesicherten Dateien wurden in der Datei LISTE gespeichert.

2. Aufgabe:

Alle BATCH-Dateien der Festplatte, also des Hauptverzeichnisses und aller Unterverzeichnisse sind zu sichern.

(a) Sichern mit BACKUP

Kommando	1	BACKUP C:*.BAT A: /S /L:Liste
Liste	2	TYPE LISTE

Der Parameter /S bewirkt, daß alle Unterverzeichnisse (Subdirectories) nach BATCH-Dateien durchsucht und auf Laufwerk A: gesichert werden.

(b) Es sind einige BAT-Dateien zu löschen.

Festplatte	1	C:
UV-BAT	2	CD\BAT
Verzeichnis	3	DIR
Dateien löschen	4	DEL *.BAT
Verzeichnis	5	DIR

(c) Die gelöschten BATCH-Dateien sind zu restaurieren

Restaurieren	1	RESTORE A: C:\BAT*.BAT /S
Verzeichnis	2	DIR C:\BAT

3. Aufgabe

Eine Datei, die nicht mehr gefunden wird, ist auf der ganzen Festplatte zu suchen.

Die Datei TEST.TXT, die vor einiger Zeit erstellt wurde, wird nicht mehr gefunden. Mit BACKUP und dem Parameter /S ist die ganze Festplatte zu durchsuchen. Finden BACKUP diese Datei, so wird der Pfad mit dem Namen am Bildschirm angezeigt und auf das angegebene Ziellaufwerk kopiert.

Kommando	1	BACKUP C:\TEST.TXT A: /S

BACKUP durchsucht die Festplatte ab dem angegebenen Verzeichnis (C:\ = Hauptverzeichnis).

1. Aufgabe: Alle Textdateien der Festplatte sind zu sichern. Dieses Kommando ist dann zweckmäßig, wenn die von Ihnen erstellten Dateien die Erweiterung * . TXT bekommen. Eine Sicherung dieser Datein, unabhängig in welchem Verzeichnis die Dateien erstellt wurden, ist einfach und problemlos.

Dateien sichern	1	BACKUP C:*.TXT A: /S /L:L1
Liste	2	TYPE L1

5. Aufgabe: Alle mit dBASE erstellten Datenbanken sind zu sichern.

Dateien sichern	1	BACKUP C:*.DBF A: /S /L:L2
Liste	2	TYPE L2

6. Aufgabe: Alle Dateien, die ab dem 1.5.92 erstellt oder geändert wurden sind zu sichern.

Dateien sichern	1	BACKUP C:*.* A: /S /D:O1.05.92/L:L3
Liste	2	TYPE L3

7. Aufgabe: Alle Dateien, die seit der letzten Sicherung ab 16.00 geändert oder erstellt wurden, sind zu sichern.

Dateien sichern	1	BACKUP C:\TEST*.* /T:16.00 /L:L1
Liste	2	TYPE L1

Falls die Dateien bisher noch nicht gesichert wurden, werden alle Dateien gesichert.

Dateien sichern	1	BACKUP C:\TEST\ *.* /T:16.00 /L:L1
Liste	2	TYPE L1

Bei einer anschließenden Wiederholung dieses Kommandos werden keine Dateien gesichert. Grund: Nur die seit der letzten Sicherung ab der angegebenen Uhrzeit geänderten oder erstellten Dateien werden gesichert.

Es sind deshalb neue Dateien zu erstellen oder vorhandene zu ändern. Danach sind erneut nach den oben angegebenen Vorgaben die Daten zu sichern. Es ist darauf zu achten, daß die Dateien nicht vor der angegebenen Uhrzeit erstellt werden.

1.Datei erstellen	1	Mit EDIT oder EDLIN
2.Datei erstellen	2	DITO
Attribute ausgeben	3	ATTRIB *.*
Daten sichern	4	BACKUP C:\TEST*.* a: /T:16.00 /L:L5
Liste	5	TYPE L5
Attribute ausgeben	6	ATTRIB *.*

Es werden nur die beiden zuletzt erstellten Dateien gesichert, soweit sie ab der angegebenen Uhrzeit erstellt wurden. Mit dem Kommando ATTRIB in den Zeilen 3 und 6 kann festgestellt werden, ob die Dateien schon gesichert wurden oder nicht. Ist das Archivierungsbit gesetzt, Kennzeichen A, dann handelt es sich um eine neue/geänderte und noch nicht gesicherte Datei (Ausgabe nach dem Befehl in Zeile 3). Sobald eine Datei gesichert wurde, wird das Archivierungsbit gelöscht, an der entsprechenden Stelle fehlt der Eintrag A.

Dies ist am nächsten Beispiel anschaulich darzustellen. Für alle Dateien im aktuellen Verzeichnis sind alle Archivierungsattribute A zu setzen, anschließend die Dateien erneut zu sichern. Werden anschließend die Attribute ausgegeben, so ist das Attribut A bei allen Datein gelöscht.

Attribute ausgeben	1	ATTRIB *.*
Attribut A setzen	2	ATTRIB *.* +A
Attribute ausgeben	3	ATTRIB *.*
Dateien sichern	4	BACKUP C:\TEST*.* A: /T:16.00
Attribute ausgeben	5	ATTRIB *.*

8. Aufgabe: Nur die geänderten/neu erstellten Dateien sind zu sichern.

Sind sehr viele Dateien laufend zu sichern, so ist es wenig zweckmäßig und mitunter zeitaufwendig, immer wieder alle Dateien zu sichern. Es reicht aus, nur die Dateien zu sichern, die seit der letzten Datensicherung geändert (modifiziert) wurden.

Kommando	1	BACKUP C:\TEST*.* /M /L:L6
Liste	2	TYPE L6

Wird das gleiche Kommando ein zweites Mal eingegeben, so werden keine Dateien mehr gesichert.

9. Aufgabe: Nur die geänderten Dateien sind zu sichern. Sie sind zu den vorhandenen Dateien hinzuzufügen.

Falls laufend die geänderten Daten wie in Aufgabe 8 beschrieben gesichert werden, verliert man leicht die Übersicht. Es könnte sinnvoll sein, die zu sichernden Daten den schon vorhandenen Daten hinzuzufügen. Mit dem Parameter /A wird erreicht, daß die Daten im Ziellaufwerk nicht wie sonst üblich, gelöscht, sondern zu den vorhandenen hinzugefügt werden.

Daten sichern	1	BACKUP C:*.TXT /S /M /A /L:L8
Liste	2	TYPE L8

Das Kommando in Zeile 1 ist erklärungsbedürftig. Es werden alle geänderten/neu erstellten (/M) Textdateien (*.TXT) in allen Unterverzeichnissen (/S) gesichert und zu den vorhandenen Dateien (/A) hinzugefügt. Ein Protokoll wird unter dem Dateinamen L8 gespeichert.

d.) Festplatte auf Disketten sichern

Mit Backup ist es möglich, wie schon erwähnt, große Datenmengen auf Diskette zu speichern. Das bedeutet, daß die gesamte Festplatte auf Disketten gespeichert werden kann. Das einzige Problem: Sie müssen genügend formatierte Disketten bereithalten, ansonsten müssen Sie mit der Datensicherung ein zweites Mal beginnen.

Daten sichern	1	BACKUP C:*.* A: /S

Mit diesem Kommando werden ab dem Hauptverzeichnis der Festplatte (C:) für alle untergeordneten Verzeichnisse (/S) alle Dateien (*.*) auf das Laufwerk A: kopiert. Sobald die erste Diskette voll ist, werden Sie aufgefordert, die nächste Diskette einzulegen.

Gibt es dann irgendwann einmal Probleme mit der Festplatte, kann diese mit dem Kommando RESTORE restauriert werden.

Restaurieren	1	RESTORE A: C:*:* /S

e.) Anwenderprogramme sichern / kopieren

Es ist, wie wir soeben gesehen haben, möglich, die gesamte Festplatte zu sichern. Demnach kann es kein Problem sein, ein einzelnes Anwenderprogramm vollständig auf mehrere Disketten zu übertragen. Damit können Anwenderprogramme für den eigenen Bedarf gesichert, aber auch auf andere Computer übertragen werden, was allerdings wegen des COPY-RIGHT nicht zulässig ist.

1. Aufgabe: Das Textverarbeitungsprogramm MS-WORD ist zu sichern und gegebenenfalls zurückzukopieren.

Um sicherzugehen, daß mit BACKUP und RESTORE im Ernstfall problemlos gearbeitet werden kann, werden wir

(a) das Programm mit allen Dateien im Laufwerk A: kopieren

(b) das Programm zusätzlich mit XCOPY auf der Festplatte im Unterverzeichnis TEXT sichern. Diese Datensicherung ist zu überprüfen, indem WORD von dem neuen Unterverzeichnis TEXT aus gestartet wird. Ist dieser Start problemlos, haben wir WORD zweimal gesichert. Wir gehen dann zum nächsten Schritt.

(c) das Programm WORD wird im Unterverzeichnis WORD vollständig einschließlich Unterverzeichnis gelöscht. Dabei entsteht keine Gefahr. Das Programm haben wir zweimal gesichert: Einmal auf Diskette mit BACKUP, das zweitemal mit XCOPY auf der Festplatte im Untervezeichnis TEXT.

(d) das Programm wird von den Disketten auf die Festplatte zurückkopiert. Es sei hier nochmals vermerkt: mit RESTORE kann nur in exakt das gleiche Unterverzeichnis zurückkopiert werden.

(a) Dateien auf Festplatte sichern

Dateien sichern	1	BACKUP C:\WORD*.* A: /S

Mehrere formatierte Disketten sind bereitzuhalten.

(b)Dateien zusätzlich auf Festplatte sichern. Zuvor ist das UnterverzeichnisTest zu erstellen.

UV TEXT erstellen

Festplatte	1	C:
Hauptverzeichnis	2	CD\
UV TEXT erstellen	3	MD TEST

Dateien mit XCOPY sichern

Dateien sichern	1	XCOPY C:\WORD*.* C:\TEXT /S

Kopie überprüfen

UV TEXT wechseln	1	CD TEXT
WORD starten	2	WORD
WORD beenden	3	<ALT>DB

konnten Sie im neuen UV TEXT MS-WORD starten kann die Originalversion geschlöscht werden.

(c) Dateien und UV WORD löschen.

Hauptverzeichnis	1	CD\
TREE mit Dateien	2	TREE/F
Dateien löschen	3	DEL WORD
UV löschen	4	RD WORD
TREE mit Dateien	5	TREE/F

Falls das Unterverzeichnis WORD nicht gelöscht werden kann sind weitere geschützte Dateien oder weitere Unterverzeichnisse enthalten. Der sogenannte NUR-LESESCHUTZ kann mit

```
ATTRIB C:\WORD\*:* -R
```

gelöscht werden. Anschliesend müssen die Dateien und das UV nochmals gelöscht werden.

(d) MS-WORD ist auf die Festplatte zurückzukopieren.

Hauptverzeichnis	1	CD\
UV WORD erstellen	2	MD WORD
WORD restaurieren	3	RESTORE A: C:\WORD*:* /S
Einstieg UV-WORD	4	CD WORD
WORD starten	5	WORD

Zweite Aufgabe: Weitere Anwenderprogramme sind auf die gleiche Art zu sichern.

f.) Datensicherung über BATCH-Dateien

Das Arbeiten im Direktmodus ist umständlich, fehleranfällig aber trotzdem sehr instuktiv. Sollen Daten regelmäßig über BACKUP gesichert werden, ist dafür eine BATCH-Datei zu erstellen.

Dabei sollten zwei Dinge beachtet werden

1. Die BATCH-Dateien sollten im UV BAT erstellt werden.
2. Damit von allen Laufwerken und Verzeichnissen Zugriff auf diese BATCH-Dateien besteht, sollte über die AUTOEXEC .BAT oder im Direktmoduß der Pfad

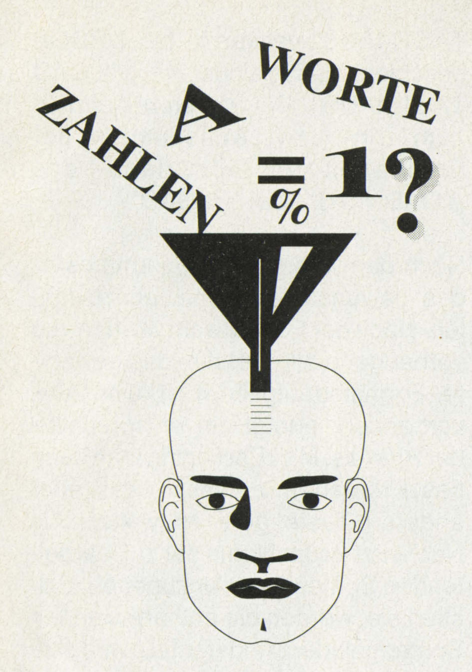
```
PATH C:\DOS;C:\BAT
```

definiert werden.

Erste Aufgabe: BATCH-Dateie für eine Datensicherung ist zu erstellen.

Zweck: Alle geänderten TEXT -Dateien auf der gesamten Festplatte sind zu sichern.

Einstieg UV BAT	1	CD\BAT
Dateien erstellen	2	EDIT SICHER.BAT
ECHO AUS	3	ECHO OFF
Kommentar	4	ECHO DISK in A: einlegen
Pause	5	PAUSE
Daten sichern	6	BACKUP C:*.TXT A: /S /M
Datei beenden	7	<ALT>DB
Speichern J/N	8	PRETURN
Datei starten	9	SICHER



Professionell Programmieren in Basic

Ein Kurs für Anfänger und alle, die mehr wissen wollen!

von Roland G. Hülsmann

TEIL 11

9. DER SPRITE-EDITOR

Nachdem wir uns im letzten Teil mit den Grundlagen der Spriteprogrammierung beschäftigt haben, folgt in diesem Teil zunächst ein kompletter Spriteeditor. Bis zu 64 Sprites können komfortabel auf dem Bildschirm gemalt werden. Die Einbindung der Sprites in eigene Programme ist ein Kinderspiel.

9.1 Das Programm

Das Programm ist komplett auf der Heftdiskette. Es würde das Heft zu sehr aufblähen, wenn es auch komplett abgedruckt wäre. Daher werde ich in diesem Kapitel lediglich die wichtigsten Abschnitte wiedergeben, wenn es zum Verständnis notwendig ist. Der größte Teil der verwandten Techniken sind im letzten Teil des Kurses ausführlich abgehandelt worden.

Im ersten Bildschirm (im Textmodus) wird abgefragt, welche Spritesgröße bearbeitet werden soll. Es sind die Größen 8 * 8, 8 * 16, 16 * 8 und 16 * 16 Bildpunkte möglich. Außerdem gibt es diese Größen sowohl für den 16-Farb-Modus der EGA/VGA-Karten als auch für den 4-Farb-Modus der CGA-Karten. P-BASIC-Benutzer müssen sich leider mit den 4 Farben der CGA-Karte begnügen. Neuere Versionen von GW-BASIC kennen aber schon die EGA-Karte. Bei QBasic, das ab MSDOS 5.0 dabei ist, sind neuere Grafikkarten eh' kein Problem.

Abhängig vom gewählten Modus werden in den Zeilen 1270 bis 1340 einige Variablen festgelegt:

MODUS enthält den gewählten Modus, eine Zahl zwischen 1 und 8. (Vergleiche dazu Zeile 1010.)

SX und SY enthalten die Größe des Sprites in waagrechter wie senkrechter Richtung.

GR enthält die notwendige Größe eines Integerarrays zur Aufnahme eines Sprites. (Siehe dazu Teil 10 des Kurses.)

EXT$ enthält die Endung der Sprites-Datei.

EGA ist -1 (= WAHR), wenn ein EGA-Modus gewählt wurde, CGA ist -1, wenn ein CGA-Modus gewählt wurde.

In Zeile 1350 wird das Array für die gesamte Spritesdatei mit 64 Sprites erzeugt und ein Array AKT%(GR), das das jeweils aktuell bearbeitete Sprites enthält. Das Array ZW%(SX-1,SY-1) dient zur Zwischenspeicherung von Daten bei Rotation und Spiegelung des Sprites.

In Zeile 1360 lernen wir einen neuen Befehl kennen: ON ERROR GOTO ZN, was soviel heißt wie: Im Falle eines Fehlers gehe zu ZN, wobei ZN eine gültige Zeilennummer ist. Tritt in den danach folgenden Zeilen ein Fehler auf, gibt es keine Fehlermeldung mit Programmabbruch (was zudem äußerst unprofessionell ist), sondern es wird zur angegebenen Zeilennummer verzweigt. In unserem Fall folgt in Zeile 1370 ein FILES-Befehl, der alle Spritesdateien mit der gewählten Endung EXT$ auflistet. Wenn noch keine solche Datei existiert, würde eine Fehler erzeugt werden, der das Programm abbricht. Durch den ON ERROR - Befehl verzweigt das Programm aber zur Routine ab Zeile 3650. Der Grund des Fehlers wird dort ausgegeben und dem Anwender wird ermöglicht, mit <ESC> das Programm zu beenden. Es könnte ja sein, daß er sich bei der Auswahl geirrt hat.
Drückt er eine andere Taste, so geht es mit dem RESUME (= Weitermachen) weiter. Das NEXT bedeutet, daß mit dem nächsten Befehl nach dem FILES, das den Fehler ausgelöst hat, weitergemacht werden soll. (Anstelle des NEXT könnte auch eine Zeilennummer stehen oder gar nichts. Im letzteren Fall würde der fehlerauslösende Befehl wiederholt werden, was in unserem Beispiel ein fataler Fehler wäre. (Das wäre nur dann sinnvoll, wenn die Fehlerroutine den Grund des Fehlers beseitigen könnte.)
In Zeile 1380 wird dann mit „ON ERRGOR GOTO 0“ die Fehlerroutine wieder ausgeschaltet.

In den Zeilen 1400 bis 1450 wird die Eingabe eines Namens der Spritesdatei (ohne Punkt und Endung) erwartet. In 1460 wird das Unterprogramm zum Laden der Sprites aufgerufen. Auch in diesem Unterprogramm wird wieder von „ON ERROR GOTO“ Gebrauch gemacht. Es ist ja möglich, daß der Anwender den Namen einer Datei eingibt, die noch nicht existiert, weil er sie neu anlegen will.

Im Programmteil „Bildaufbau“ von 1480 bis 1970 wird der Arbeitsbildschirm des Programmes inclusive Menü aufgebaut. Die Variable MCOL in den Zeilen 1500 und 1510 enthält die höchstmögliche Farbzahl abhängig vom gewählten Modus. In Zeile 1910 wird der Menüpunkt „P - Palette ändern“ nur aufgenommen, wenn das Programm im CGA-Modus benutzt wird. In den Zeilen 1550 bis 1690 wird abhängig von der gewählten Größe, die ja in SX und SY gespeichert ist, der Rahmen für das vergrößerte Sprite gezeichnet. In Zeile 1950 wird das Array Z%(17) für ein kleines Sprite (8 * 8) erzeugt und darin wird das „O“ aus der Übersschrift „SPRITE-EDITOR“ eingelesen. Dieses „O“ dient künftig als Kursor!

Nach dem Bildschirmaufbau folgt in den Zeilen 1990 bis 2230 die Hauptschleife des Programmes, die nur durch gleich-

(bitte umblättern)

zeitiges Drücken von <Strg> und <C> abgebrochen werden kann. <Strg><C> hat nämlich den ASCII-Wert 3. In Zeile 2020 wird unser Kursor an die aktuelle (durch X und Y bestimmte) Position gesetzt. Es wird dabei der XOR-Modus verwandt. Die aktuelle Kursorposition wird in XA und YA zwischengespeichert. In Zeile 2040 wird die aktuell gedrückte Taste gelesen. Handelt es sich um eine Funktionstaste, so ist A$ zwei Zeichen lang. In diesem Fall wird das zweite Zeichen in A2$ gespeichert. In den Zeilen 2060 bis 2090 wird abgefragt, ob eine der Kursortasten gedrückt ist und der Wert von X bzw. Y gegebenenfalls aktualisiert. Dabei wird natürlich zunächst überprüft, ob sich der Kursor nicht schon am Rande der Legalität, will heißen: des erlaubten Bereiches befindet. In 2100 bis 2190 werden die übrigen Tasten abgefragt. In 2100 wird zur <TAB>-Taste (Code 9) zusätzlich noch die <ESC>-Taste (Code 27) abgefragt. Ebenso wird in 2010 gleichzeitig die <SPACE>-Taste und die <Enter>-Taste (Code 13) abgefragt.
Es kann also anstelle der <TAB>-Taste auch die <Esc>-Taste verwandt werden und anstelle der Leertaste die <Enter>-Taste. Das ermöglicht die bequeme Steuerung des Sprites-Programmes mit einer Maus über den Emulator TASTMAUS, der weiter unten beschrieben wird. Die Taste <P> für die Änderung der Palette wird in Zeile 2190 nur im CGA-Modus abgefragt. Je nach gedrückter Taste wird in das entsprechende Unterprogramm verzweigt. In Zeile 2200 wird der Kursor mit der Option XOR auf die alte Position (XA, YA) gezeichnet, was dazu führt, daß der ursprüngliche Hintergrund wiederhergestellt wird (siehe Teil 10).

Da die Unterprogramme ausschließlich aus Bekanntem bestehen, möchte ich mich hier auf wenige wesentliche Programmzeilen beschränken:

Im Unterprogramm „Punkt in Farbe COL setzen" wird sowohl der Punkt im vergrößerten Editorfenster (Zeile 2440) als auch in der Originalabbildung des Sprites (Zeile 2450) gesetzt.
Die Koordinatenangabe STEP(7,7) gibt an, daß sowohl in X- als auch in Y-Richtung 7 Punkte zum ersten Koordinatenpaar dazuaddiert werden.#
Es wird also ein Quadrat in der Größe 8 * 8 gezeichnet. In Zeile 2430 wird der Kursor aus- und in Zeile 2460 wieder eingeblendet.

Im Unterprogramm „Neues Sprite bearbeiten" wird durch die Abfrage „IF SPRITES%(NR,0)=0" abgefragt, ob dieses Sprite schon benutzt wurde. Im Element 0 eines Sprite-Arrays ist nämlich die Größe des # Sprites codiert. Der Versuch ein Sprite auf den Bildschirm zu bringen, das als Größe den Wert 0 aufweist, könnte zum Absturz des Rechners führen! In den Zeilen 2740 bis 2760 wird das gewählte Sprite in das Array AKT%() übertragen, das dann in Zeile 2770 auf den Bildschirm gebracht wird. Das Unterprogramm ab Zeile 3100 liest das Sprite aus und kopiert es in das vergrößerte Editorfenster. Dort kann es dann bearbeitet werden.
Im Unterprogramm „Fertiges Sprite ablegen" wird das Sprite, das sich auf dem Bildschirm befindet, in das Array AKT%() eingelesen und in den Zeilen 2930 bis 2950 unter der gewünschten Nummer in das Sprites-Array übertragen.

9.2 Die Bedienung

Die Anwendung des Programmes wird sehr vereinfacht, wenn man mit einem speicherresidenten Programm, wie z.B. TASTMAUS, die Kursorsteuerung durch die Maus erfolgen läßt. TASTMAUS habe ich zu diesem Zweck direkt in Assembler programmiert. TAST-MAUS.COM befindet sich nach der Installation im Unterverzeichnis MENUE, in dem sich das RGH-MENÜ befindet.

Das residente Programm TAST-MAUS.COM kann übrigens bei allen Programmen dazu benutzt werden, mittels Maus die Kursortasten sowie <Enter> und <Esc> zu emulieren. Wird TASTMAUS ohne Parameter # aufgerufen, wird die Emulation eingeschaltet. Beim ersten Aufruf des Programmes wird es resident geladen. Rufen Sie TASTMAUS mit einem beliebigen Parameter auf (z.B. „TASTMAUS AUS"), so wird die Emulation ausgeschaltet; das Programm bleibt aber resident im Speicher. Sie können TASTMAUS beliebig oft aufrufen: Es wird nur einmal resident in den Speicher geladen und belegt dort ganze 1312 Bytes! (Wegen der Kürze des Programmes wurde auf eine Routine zum Entfernen aus dem Speicher verzichtet.) Wer DRDOS 6.0 oder MSDOS 5.0 hat, kann es sogar in den oberen Speicherbereich laden. Bei MSDOS wird dazu der Befehl „LOAD-HIGH TASTMAUS" verwandt, bei DRDOS geschieht das gleiche mit „HILOAD TASTMAUS". Bei weiteren Aufrufen zum Ein- bzw. Ausschalten der Emultation entfällt dann das „LOADHIGH" bzw. „HLOAD".

Nach dem Start des Programmes ist das gewünschte Format auszuwählen. Nach der Formatwahl werden - so vorhanden - alle Dateien des gewählten Formates aufgelistet. Ist keine Datei vorhanden, erfolgt ein entsprechender Hinweis. Mit <Esc> kann man dann das Programm verlassen, mit jeder anderen Taste geht es weiter. Als Nächstes ist der Name der zu bearbeitenden Sprites-Datei anzugeben. Existiert sie, werden die entsprechenden Sprites geladen. Anderenfalls wird eine neue Spritesdatei erzeugt.

Die Programmfunktionen:

Punkt setzen
Mit den Kursortasten kann der Kursor im vergrößerten Abbild des Sprites (rechte Bildschirmhälfte) frei bewegt werden. Mit <SPACE> bzw. der linken Maustaste wird ein Punkt in der aktuellen Farbe gesetzt. Die Zeile „TAB - Neue Farbe" wird im EGA-Modus in der aktuellen Farbe angezeigt.

Farbe wechseln

Mit <Tab> bzw. der rechten Maustaste wird zur nächsten Farbe gewechselt. Nach Farbe 15 (helles Weiß) folgt wieder Farbe 0 (schwarz). Im CGA-Modus gibt es nur 4 Farben (0 bis 3). Einen versehentlich gesetzten Punkt kann man löschen, indem man ihn mit der Farbe des Hintergrundes überschreibt.

Spiegeln

Ein Druck auf die Taste <V> spiegelt das Sprite an der vertikalen Achse.

Rotieren

Ein quadratisches Sprite (8 * 8 oder 16 * 16) kann mit <R> um 90° im Uhrzeigersinn rotiert werden. Zusammen mit der <V>-Option läßt sich das Sprite also in jeder beliebigen Richtung anzeigen.

Fertig

Mit <F> kann das aktuelle Sprite, das

(bitte lesen Sie weiter auf Seite 36)

INSTALL

GUTE ZEICHEN FÜR BESTE PROGRAMME

Vollmenügesteuerte Installationsanleitung für DISC-EDV-REPORT

Automatische Installation

ACHTUNG: Führen Sie die Installation niemals mit der Originaldiskette aus! Erstellen Sie sich eine Sicherheitskopie. Wenn Sie die Installation mit zwei Diskettenlaufwerken durchführen, benötigen Sie bei 5,25" 360KB drei formatierte Disketten. Bei 5,25" 1,2MB Laufwerken benötigen Sie eine formatierte Diskette.

Menügesteuerte Installation:
Legen Sie die Diskette in das entsprechende Laufwerk und geben Sie INSTALL ein. Nun erscheint ein Hilfsbildschrim der Sie durch das Menü führt.

Manuelle Installation:
Sie haben die Möglichkeit, nur einzelne Programme zu verwenden und ohne Startmenü zu arbeiten. Da die Programme auf der Originaldiskette durch ein Komprimierverfahren verkleinert sind, müssen Sie das Entkomprimieren selbst vornehmen. Das ist einfach: in den folgenden Beispielen wird angenommen, daß Sie ein Programm namens !TEST.EXE entkomprimieren wollen. Den Dateinamen TEST ersetzen Sie immer durch den von Ihnen gewünschten. Wie die Programme in komprimierter Form heißen, erfahren Sie jeweils am Anfang der Anleitung im Heft. Wichtig ist, daß auf dem Zieldatenträger genügend Platz vorhanden ist, da sich das Programm ja vergrößert. Sollte die Fehlermeldung WRITE ERROR erscheinen, so ist nicht genügend vorhanden. Das Entkomprimieren wird durch die Eingabe des Dateinamens gestartet. Um ein Laufwerk oder ein bestimmtes Verzeichnis anzugeben, muß die Option /e mit angegeben werden. Dies sieht dann so aus:
!TEST /ec:SPIELE (RETURN)
Hier wird das Programme !TEST.EXE nach C: in das Verzeichnis SPIELE entpackt. Für C: und den Verzeichnisnamen SPIELE kann jedes beliebige Laufwerk oder Verzeichnis angegeben werden. Das Verzeichnis muß existieren. Sollte die Fehlermeldung CRC-ERROR erscheinen. dann ist die Ursprungsdiskette defekt. Schikken Sie in diesem fall die Diskette an uns zurück und Sie erhalten umgehend eine neue.



Mo.	**11.30 Uhr - 16.00 Uhr**	**Telefon**
Mi. und Fr.	**15.00 Uhr - 19.00 Uhr**	**0731/9 46 66 - 17**

auf dem Bildschirm zu sehen ist, unter einer frei wählbaren Nummer von 0 bis 63 abgelegt werden. Es bleibt trotzdem auf dem Bildschirm stehen und kann weiterbearbeitet werden. Es kann jederzeit unter einer anderen oder der gleichen Nummer erneut abgelegt werden.

Neues Sprite

<N> bringt ein bereits abgelegtes Sprite zur neuerlichen Bearbeitung auf den Bildschirm. Auch hier ist eine Nummer von 0 bis 63 einzugeben. Ist noch kein Sprite unter dieser Nummer abgelegt erfolgt eine kurze Fehlermeldung.

Clear Sprite

Das aktuell sichtbare Sprite wird mit <C> gelöscht. Alle Punkte werden auf schwarz gesetzt.

Save

Die Sprites werden unter dem eingangs festgelegten Namen mit der zum Modus gehörenden Endung abgespeichert. WICHTIG: Es werden nur die Sprites abgespeichert, die unter einer Nummer zwischen 0 und 63 mit <F> abgelegt worden sind. Das auf dem Bildschirm sichtbare Sprite geht beim Verlassen des Programmes verloren, wenn es nicht zuvor mit <F> abgespeichert wurde.

Load

Die Spritesdatei wird mit <L> erneut von Diskette geladen. Damit kann nach vielleicht nicht so erfolgreichen Änderungen der ursprüngliche Zustand, der beim letzten Speichern mit <S> erzeugt wurde, wieder hergestellt werden.

Palette (nur bei CGA)

Mit <P> kann man zwischen den 4 unter CGA möglichen Farbpaletten umschalten. Die gewählte Palette wird nicht mit abgespeichert. Sie muß in dem Programm, das die Sprites verwendet, erneut gesetzt werden. Bei EGA- und VGA-Karten ändert sich die Palette nur, wenn sie im CGA-Modus sind.

Programmm beenden

Mit <Strg><C> bzw, <Ctrl><C> wird das Programm ohne Abspeichern sofort ohne jede Nachfrage beendet!

9.3 Sprites-Betrachter

Als erste Anwendung, die die erstellten Sprites nutzt, programmieren wir einen Sprites-Betrachter. Das Programm soll nichts anderes machen, als alle Sprites der ausgewählten Spritesdatei auf dem Bildschirm darzustellen. Wenn Sie sich das Listing „BETRACHT.BAS", das selbstmurmelnd auf der Heftdiskette ist, betrachten, so werden Sie feststellen, das weite Teile mit dem des Sprite-Editors übereinstimmen. Die Auswahl des Modus erfolgt in der bekannten Weise. Allerdings wird das Programm bei fehlender Sprites-Datei abgebrochen. Was nicht da ist, braucht auch nicht betrachtet werden.

Es gibt prinzipiell zwei Möglichkeiten die Sprites im Programm zu verwenden. Beiden Möglichkeiten gemeinsam ist es, daß die Spritesdatei zunächst in ein passendes Array geladen werden muß. Dieses Array enthält alle 64 Sprites. Für Spiele oder Programme, bei denen es nicht so sehr auf Tempo ankommt, reicht es dann aus ein Array zu definieren, in das das aktuell gebrauchte Sprite kopiert wird. Dieses wird dann mit PUT auf den Bildschirm gebracht. Diese Methode ist sicher ausreichend schnell für Denk- und Taktikspiele. Wenn es aber zeitkritisch wird, empfiehlt es sich, für alle gebrauchten Sprites jeweils ein Array zu definieren und diese aus dem großen Spritearray zu bestücken, bevor das Spiel beginnt. Diese Methode wurde im letzten Kursteil vorgestellt und wird im Spiel des nächsten Teiles zur praktischen Anwendung kommen. Für den Sprite-Betrachter ist die erste Methode angebracht.

In Zeile 1340 wird das Sprites-Array für alle Sprites und das einzelne Array für das aktuelle Sprite definiert:

```
1340 DIM SPRITES%(63,GR) : DIM AKT%(GR)
```

GR ist die wieder die Größe eines Sprites je nach gewähltem Modus.

In der Schleife von 1510 bis 1590 werden alle 64 Sprites nacheinander in das Array AKT%() eingelesen und auf den Bildschirm gebracht. In Zeile 1520 wird überprüft, ob das Sprite definiert ist (siehe oben) und in den Zeilen 1530 bis 1550 wird das Sprite aus der großen Sprites-Datei nach AKT%() übertragen.

In den Zeilen 1560 und 1570 wird die Position des Sprites auf dem Bildschirm errechnet. Das „MOD" in Zeile 1560 steht für die „Modulo-Funktion". Verständlicher ausgedrückt: Das Ergebnis dieser Funktion ist der Rest einer ganzzahligen Division. „7 MOD 3" ergäbe daher 1, denn 7 geteilt durch 3 ist 2 Rest 1!
Das„umgedrehte" Divisionszeichen in Zeile 1570 steht für eine ganzzahlige Division.

NEUE BEFEHLE UND FUNKTIONEN

ON ERROR GOTO <ZN>
Fehlerbehandlung: Im Falle eines Fehlers wird Zeilennummer <ZN> angesprungen. Dort muß eine Routine stehen, die mit RESUME verlassen wird oder das Programm beendet.

ON ERROR GOTO 0
Die Fehlerbehandlung durch die eigene Routine wird wieder ausgeschaltet. Die Fehlermeldungen des Interpreters werden wieder in Kraft gesetzt.

RESUMS
Das Programm wird mit dem Befehl, der die Verzeigung in die Fehlerroutine auslöste fortgeführt.

RESUME NEXT
Das Programm wird mit dem nächsten Befehl nach dem fehlerhaften Befehl ausgeführt.

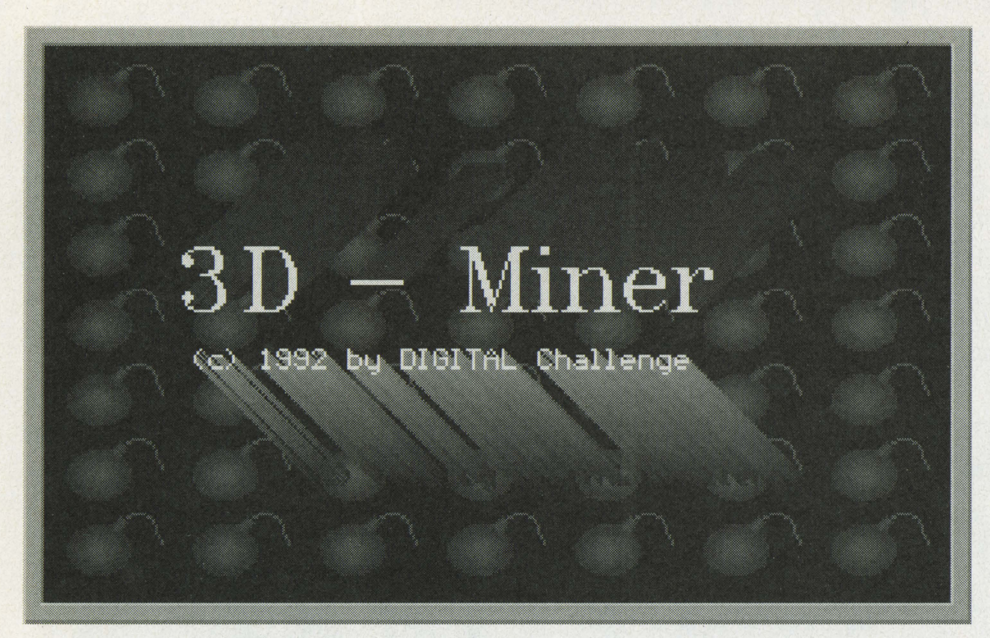
RESUME <ZN>
Das Programm wird nach dem Fehler bei Zeilennumer <ZN> fortgesetzt.

x MOD y
Modulo-Operator. Das Ergebnis ist der Rest einer ganzzahligen Division von x durch y.

x \ y Ganzzahlige Division. Das Ergebnis ist der ganzzahlige Anteil (Integer) der Division von x durch y.

IM NÄCHSTEN KURSTEIL

geht es auf alle Fälle mit den Sounds unseres PC los.
Wenn auch der PC sich im Sound nicht mit Rechnern wie MSX, C64, ATARI oder AMIGA messen kann, so kann er doch wesentlich mehr als mit dem Befehl BEEP möglich ist. Wir werden die Befehle SOUND und PLAY kennenlernen.

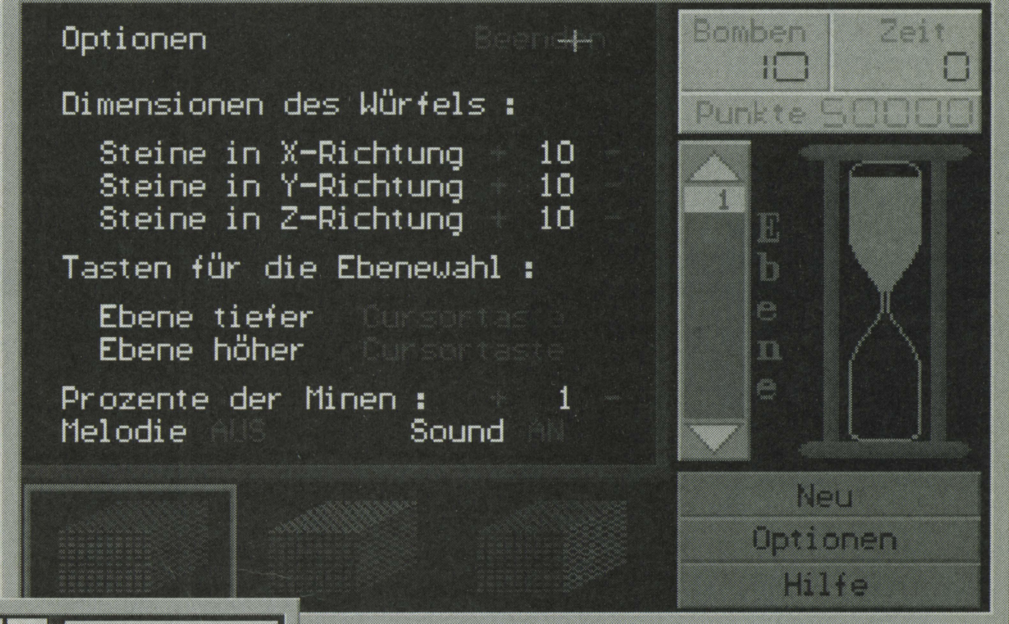


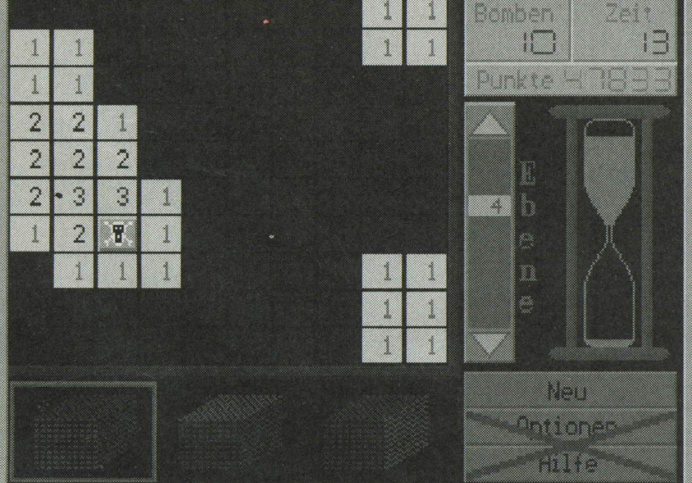
3 D - MINER

Autor: Digital Challenge

Spielziel

Der 3D-Miner ist eine neue Variante des bekannten Miner-Spiels undbietet mit der Erweiterung auf 3 Dimensionen mehr Spielmöglichkeiten.
Der Sinn des Spiels ist es, die durch Steine versteckten Minen durch logisches Überlegen zu finden, als solche zu markieren und möglichst schnell die restlichen Steine aufzudecken.

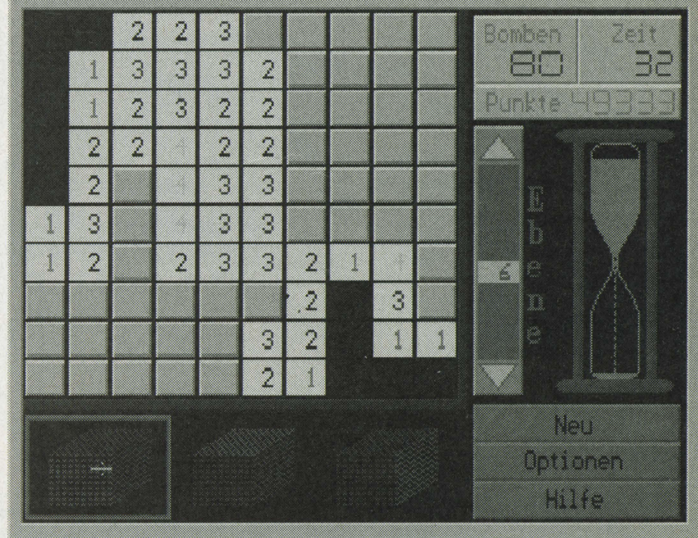




Bedienung

Mit der linken Maustaste wird ein Stein aufgedeckt, mit der rechten als Mine (mit einem Totenkopf) markiert. Nach dem Aufdecken bzw. Entfernen eines Steins kommt entweder eine Zahl oder ein leeres Feld oder eine versteckte Mine zum Vorschein. Beim Aufdecken einer Mine tritt man sozusagen auf sie, das Spiel ist verloren.
Eine Zahl zeigt an, wieviele Minen in der Umgebung des Feldes sind. Hierbei werden alle Minen, die sich 1 Kästchen senkrecht, waagerecht und diagonal vom Feld entfernt befinden gezählt. Auch die auf der Ebene darüber und darunter, deshalb ist es ein „3D"-Miner.
Ein freies Feld bedeutet, daß sich keine Mine in der nächsten Umgebung befindet, deshalb werden alle umliegenden Felder direkt aufgedeckt.
Durch logische Überlegungen sind die Positionen der Minen zu bestimmen und zu markieren. Eine Markierung bedeutet nicht, daß dort unbedingt eine Mine sein muß, sondern ist eine Hilfestellung um nicht auf eine Mine zu „treten".

Um das Spiel zu gewinnen, müssen alle Minen RICHTIG markiert sein und alle restlichen Steine aufgedeckt sein.



Lieber User!

Das Programm ist eines der ersten Gehversuche für mich in der Programmiersprache TP. Es wurde nach dem Kompilieren noch etwas komprimiert. Anregung gab dazu das englischsprachige UUDOS.EXE-Scherzprogramm. Meine Version ist deutschsprachig und umfaßt ALLE Befehle, die der DOS 5.0- Hilfebefehl auf den Bildschirm/Drucker bringt. Außerdem gibt es noch 6 weitere „neue DOS-Befehle". Einer davon ist der Programmname, mit dem man das kleine Programm wieder verlassen kann. Weil der bei Insidern be kannt sein könnte, haben Sie nach dem Start die Möglichkeit, einen eigenen Exit-Code einzugeben. So können Sie das Programm außer just for fun auch dazu einsetzen, Ihren Computer bei längerer Abwesenheit anzulassen, und jeder Versuch, sich daran zu schaffen zu machen, schlägt fehl und wird dokumentiert.

Viel Spaß bei der Erkundung von fast 90 Möglichkeiten !

Schwerin, 12.12.1991 Wolfgang Maschke

```
D:\DER\DER0892\AHOI>dir
Was sollen diese Vertraulichkeiten ??  Entweder "Sie" oder "Onkel" !
D:\DER\DER0892\AHOI>sie
Schon besser - Is was ?
D:\DER\DER0892\AHOI>onkel
Na also, geht doch. Was kann ich für Sie tun?
D:\DER\DER0892\AHOI>mem
Wenn Du noch einmal Memme zu mir sagen willst... Ach l.m.A.
D:\DER\DER0892\AHOI>cd
ICH bin doch nicht der CD-Player !!!!
D:\DER\DER0892\AHOI>md checkit
Stotter nicht und sag was Du willst:
D:\DER\DER0892\AHOI>backup
Hast Du überhaupt genug Disketten ?
D:\DER\DER0892\AHOI>
```

BOOTME

Autor: Sebastion Galenski

Zweck des Programmes

Das Programm ermöglicht die einfache Wahl zwischen bis zu 10 Rechnerkonfigurationen beim Booten. Außerdem kann mit dem Programm jederzeit (auch ohne Änderung der Konfiguration) ein Kalt- oder Warmstart durchgeführt werden.
Verschiedene Einstellungen in der AUTOEXEC.BAT und der CONFIG.SYS für verschiedene Programme sind zukünftig also kein Problem mehr.

Installation

Installieren Sie das Programm vor der ersten Benutzung mit dem Installationsprogramm BINST.BAT. Geben Sie dabei das Ziellaufwerk an, z.B:

BINST C:

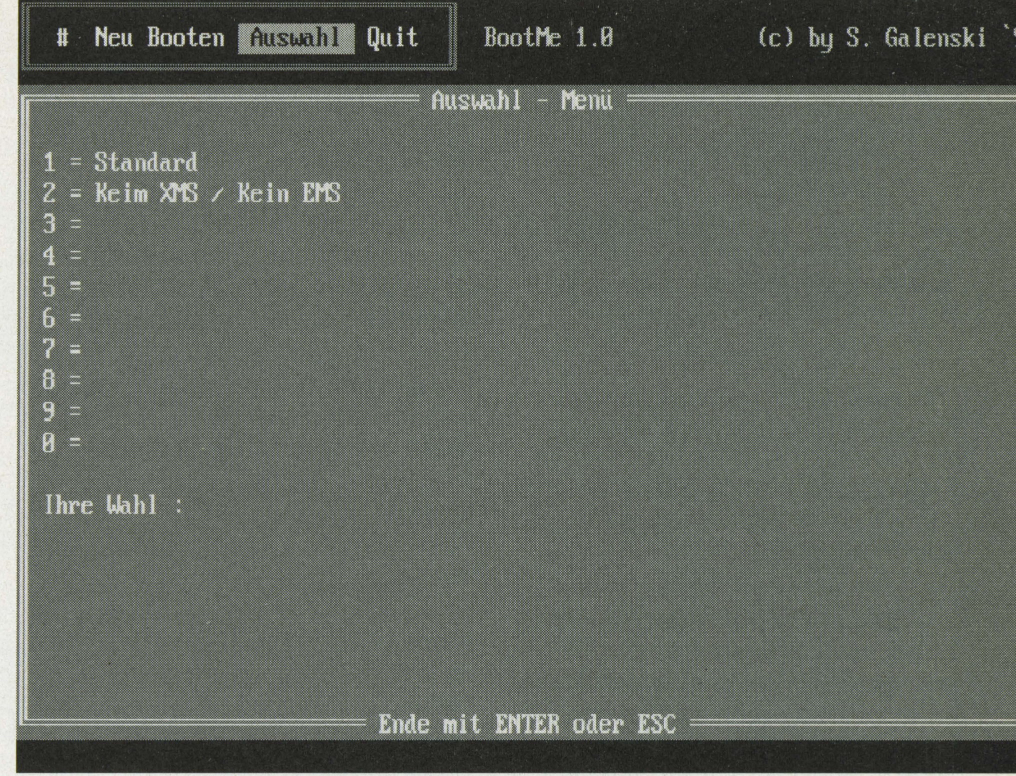
Die Dateien werden in das Unterverzeichnis C:\BOOTME kopiert. Automatisch wird eine Sicherheitskopie Ihrer Konfiguarationsdateien im Unterverzeichnis BOOTME unter den Namen AUTOEXEC.BAK und CONFIG.-BAK angelegt.

Vorbereitung

Erstellen Sie sich für jede der bis zu 10 Konfiguartionen eine AUTOEXEC- und eine CONFIG-Datei und nennen Sie diese AUTOEXEC.1 bis AUTOEXEC.0, bzw. CONFIG.1 bis CONFIG.0.
Dies kann mit jedem beliebigen ASCII-Editor erfolgen.
Empfehlenswert ist hier der Editor von MS-DOS 5.0 oder DRDOS oder auch RGH - INTER-ED aus dem letzten D.E.R.
Diese Dateien müssen sich im Verzeichnis BOOTME befinden. Anschließend ergänzen Sie die Datei BOOTME.LST, indem Sie hinter den Zahlen jeder Konfiguration einen Namen geben.

Anwendung

Zum Neubooten (oder auch nur zum Überblick über die Konfiguarationen) rufen Sie das Programm BOOTME auf. Auf dem Bildschirm erschein ein kleines Menü mit wenigen Menüpunkten:



NEU BOOTEN

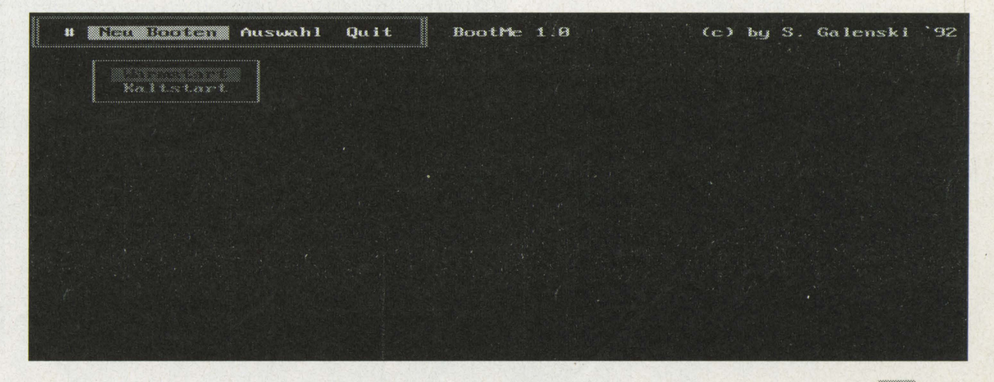
In einem Untermenü können Sie zwischen Warm- oder Kaltstart wählen. Der Rechner booten mit der aktuellen Konfiguaration. Mit <Esc> verlassen Sie das Menü wieder ohne zu booten.

AUSWAHL

Hier können Sie wählen, ob Sie die Liste nur ansehen wollen oder eine Konfiguration auswählen wollen. Mit <Esc> können Sie auch dieses Untermenü wieder verlassen. Wenn Sie eine Konfiguration durch Eingabe der Zahl gefolgt von <Enter> auswählen, werden die entsprechenden Konfigurationsdateien in das Hauptverzeichnis von C: als CONFIG.SYS und AUTO-EXEC.BAT kopiert. Über den Menüpunkt BOOTEN kann der Rechner nun mit der gewählten Konfiguration neu gestartet werden.

QUIT

Hier wird BOOTME verlassen.



Hinweis bei Verwendung von Harddisk-Cache-Programmen

Wenn Ihr Cache auch das Schreiben auf die Platte unterstützt (wie z.B. Hyperdisk oder das neue Smartdrive von Windows 3.1), muß unbedingt sichergestellt sein, daß die Schreiboption vor Aufruf des Programmes BOOTME ausgeschaltet wird.
Ansonsten ist es möglich, daß das Umkopieren der Konfigurationsdatei zwar im Cache erfolgt ist, nicht aber auf der Festplatte ... und nach dem Booten ist der Cache natürlich nicht mehr vorhanden!
Nach dem BOOTME Befehl sollte der Schreibcache dann wieder eingeschaltet werden, damit er wieder funktioniert, wenn man das Programm ohne Neubooten verläßt.
Empfehlenswert ist daher, den Aufruf von BOOTME in eine Batchdatei zu kleiden.
Bei Verwendung von Smartdrive (Windows 3.1) und BOOTME auf Lauf-

werk C: sieht sie folgendermaßen aus:

```
SMARTDRV C /C
C:
CD \BOOTME
BOOTME
SMARTDRV C+
```

Falcon 3.0

Wer schon 1987 mit Falcon die Lüfte unsicher gemacht hat kommt auch jetzt wieder voll auf seine Kosten. Der neue F-16 Simulator von Spectrum Holobyte ist wohl das Beste was momentan auf dem Markt ist !

Die Spitzen VGA Grafik und 3D-Vektor Fluglandschaften sind unübertroffen. Sie können zwischen drei verschiedenen Schauplätzen wählen. Entweder Sie erleben den Golfkrieg hautnah mit, verhindern einen Angriff auf die USA in Panama oder retten Israel vor der Invasion. Haben Sie sich für ein Gebiet entschieden können Sie Routen planen für die Bewaffnung sorgen und sogar die Anzahl der Piloten einstellen die Ihnen zur Seite stehen. Anfänger brauchen keine Angst zu haben !

Man kann das Spiel den eigenen Fähigkeiten anpassen. Alles ist möglich von unbegrenzter Muntition bis hin zum Einstellen der gegnerischen Intelligenz. Falls Sie alle Missionen durchgespielt haben können Sie im „Red-Flag-Menü„ eigene erstellen.
Dort können Sie Ihren taktischen Fähigkeiten freien Lauf lassen. Falls Ihnen die ganze Strategie und Taktik zuviel wird können Sie sich im „Instant-Action-Menü „ mal so richtig austoben. Dort sitzen Sie gleich im Cockpit und können solange Gegner vom Himmel holen bis Sie selber abgeschossen werden. Danach werden die abgeschossenen Flugzeuge in Punkte umgewandelt und Sie können sich in der Hiscore-Liste verewigen !
Auch das Deutsche Handbuch ist ein richtiger Leckerbissen. Dort finden Sie neben tollen Bildern der F-16 und anderen Flugzeugen viele Tips zum Luftkampf, Informationen zu gegnerischen Flugzeugen und Hintergrundinformationen zu den Kriegsschauplätzen. Sehr bemerkenswert ist auch, daß das Spiel keinesfalls kriegsverherrlichend ist !
Noch ein Wort zur benötigten Hardware: Sie sollten schon einen 386er mit 25 MHz haben. Benötigt werden Festplatte, VGA - Grafikkarte und DOS 5.0. Ein Joystick ist auch zu empfehlen. Falls sie den neuen Thrust - Master haben können Sie Falcon 3.0 mit diesem spielen. Es gibt auch die Möglichkeit den Soundblaster und die Rolandkarte zu kombinieren. Der Soundblaster übernimmt die Sprachausgabe und die Rolandkarte die Musik !
Falls Sie eine realistische Flugsimulation die Ihren Computer bis an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit treibt haben wollen sind Sie bei Falcon 3.0 genau richtig !

Alexander Maier

Name : Falcon 3.0
Hersteller : Spectrum Holobyte
Genre : Simulation
Schwierigkeitsgrad : Einstellbar
Grafik : VGA
Soundkarten : AdLib, Soundblaster, Roland
Steuerung : Tastatur , Maus , Joystick
Vertrieb : United Software

Sim Ant

Wollten Sie schon immer mal eine Ameise sein ?
Mit der neuen Simulation von Maxis können Sie es !
Nachdem Sie sich eine der vier verschiedenen Spielarten ausgesucht haben kann der Spass losgehen. Sie werden in die Rolle einer Ameise versetzt die ihren Stamm vergrößern und über das ganze Spielfeld ausbreiten soll.Als fleisige Ameise müssen Sie Nahrung suchen, das Nest vergrößern und die anderen Ameisen vor Katastrophen wie Regen, menschlichen Füßen oder Rasenmähern retten. Dies könnte ganz einfach sein aber da gibt es noch die roten Ameisen, die das gleiche Ziel erreichen wollen !
Falls Ihnen das alles viel zu kompliziert vorkommt, keine Angst. Viele Menüs helfen Ihnen den Überblick zu bewahren. Auch werden Sie systematisch in das Spiel eingeführt. Im Tutorial werden Sie mit den Grundlagen des Spiels vertraut gemacht. Im Quick-Game können Sie eine Schlacht gegen die roten Ameisen üben um dann im Full-Game alles zu beherschen. Dort müssen Sie sich mit Ihrer Kolonie über das ganze Spielfeld ausbreiten und die feindlichen Ameisen vernichten. Das hört sich schlimmer an als es ist. Falls Sie getötet werden schlüpften Sie ganz einfach aus einem Ei aus und sind neu geboren.
Falls Sie Interesse an den Ameisen bekommen haben; im Handbuch und im Informationsmenü erfahren Sie sehr viel über die Lebensweise der Ameisen!

Sim Ant ist nicht nur eine Simulation für Biologen. Sie werden sich keine Minute langweilen, trotzdem lernen Sie ganz nebenbei sehr viel über die Ameisen ! Eins ist sicher, nach diesem Spiel werden Sie nie wieder achtlos eine Ameise zertreten !

Alexander Maier

Name : Sim Ant
Hersteller : Maxis
Genre : Simulation
Schwierigkeitsgrad : einstellbar
Grafik : Tandy, Hercules, EGA, MCGA, VGA
Soundkarten : AdLib, Soundblaster, Soundmaster, Roland
Steuerung : Tastatur , Maus
Vertrieb : Bomico



HELP-SERVICE
Alarm bei unserer Lemming-Hilfe !
1. Bitte gebt mir den genauen Spielmodus von Lemming I/II und Level mit Code, da ich Euch sonst nicht weiterhelfen kann, wenn mir diese Angaben fehlen.
Ich stehe zu meinem Wort und helfe jedem, die Lemminge zum Ziel zu bringen. Sendet Euren Umschlag an:
Werner Charlett
Oberdorfstr. 17
W - 8925 Altenstadt
(Frankierter Rückumschlag und DM 2,- in Briefmarken beilegen).
2. Die Lösungen für Lemming I Mayhem-Level ist in der Ausgabe 10/91 und nicht, wie versehentlich abgedruckt in der Ausgabe 12/91.
Alles klar ?!?

PD- und Shareware-Programme Jetzt nur noch DM 7,- pro Disc

(Kopiergebühr)

W018 Ein Utility für Windows gefällig ? WINWHERE (oder „Wo sind meine Windows?") hilft Ihnen bei der Suche nach Dateien auf Diskette/Festplatte. Wir trauen Ihnen durchaus zu, Ihre Windows zu finden, aber dennoch gehen hin und wieder Dateien verloren, weil z.B. der Pfad beim Abspeichern nicht richtig angegeben wurde. Im weiteren auf dieser Diskette: ICON TAMER, ein Icon-Editor der Spitzenklasse, der Icons separat (einzeln) abspeichert und Sie somit ein einzelnes Bildchen mit dem zugehörigen Programm in einem Pfad unterbringen können (unterstützt unter anderem auch die Zwischenablage).

W020 WINADRESS V2.0 WINADRESS ist eine umfangreiche dBase kompatible Adreßverwaltung unter Windows 3.0 . Mit Daten Im-/Export, Länder/Postleitzahlensuche, Datenbank, Listenausgabe und vieles mehr.
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: Festplatte, 1MB RAM, WINDOWS
Stichwort: Adressen

W021 FISH! V3.0 nennt sich dieses schöne nennt sich dieses schöne Hintergrundprogramm von Tom und EdUs Bogus sicherlich, weil es ein Aquarium mit schwimmenden Fischen erzeugt. Die Sprites können frei gewählt werden, z.B. Papageien, Kaffeekessel, Porschefahrerinnen. Ein absolutes MUSS für jeden WINDOWS-FAN, der noch ein viertel MEGA auf seiner Platte frei hat.
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: Festplatte, WINDOWS
Stichwort: Animation

W022 POWERPAD V1.1 ist ein Ersatz für das Notepad von Windows. Es bietet zu den normalen Funktionen noch einige zusätzliche Features, z.B. Change Merge usw. - einfache Installation - Verarbeitet auch grössere Files.
Programmgrösse: 357.309 Bytes
Stichwort: Texte

W023 CLICK! FILER V1.41 Das was der NORTON-COMMANDER für DOS ist, ist dieses Programm für WINDOWS. Einfache Bedienung und übersichtlicher Bildschirmaufbau machen das Programm sehr bedienerfreundlich. Die vielfältigen Möglichkeiten von CLICK! wird jeder WINDOWS-Benutzer schon sehr bald nicht mehr missen wollen. Kopieren, editieren, verschieben usw. ist unter der frei konfigurierbaren Archiv-Oberfläche schon fast ein Kinderspiel.
Programmgrösse: 432.360 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Kopier

W024 DESKTOP-Mischung Diese Diskette beinhaltet mehrere nützliche Programme unter der Benutzeroberfläche WINDOWS. Unter anderem ist da ein Telefonbuch mit schöner Oberfläche und automatischer Wahlfunktion (bei angeschlossenem Modem), ein Terminplaner mit vielen Auswahlmöglichkeiten und einem Kalender mit versch. Anzeigemodi (Tag, Monat, Jahr). Wer eine Soundkarte sein Eigen nennt, der kann sich über den Lautsprecher an seine Termine erinnern lassen.
Programmgrösse: 307.112 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Desktop

W025 SPIELE-Mischung Das altbekannte „Superhirn" verbirgt sich hinter dem Programm „MASTERMIND", dasselbe Spiel mit noch mehr Feinheiten und dem Namen „MISTERMIND", und das Spiel „TIC TAC TO" zusammen mit einem farblich sehr ansprechend gestaltetem „PUZZLE" runden die Diskette ab. Ein schöner Zeitvertreib für so manche „Viertelstunde" am Compi.
Programmgrösse: 137.388 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Spiele

W026 FOLDERS V3.4 Der Programm-Manager von WINDOWS lässt sich mit diesem Programm um einige Möglichkeiten erweitern. Einige Features: * Passwort-Schutz * die Möglichkeit „Untergruppen" anzulegen * Editierbare Befehlszeile für jedes Item * jedes Icon im System kann benutzt werden, um Items darzustellen * Move oder Copy Items zwischen Gruppen * mehrere Untergruppen mit der gleichen Untergruppe zuordnen, usw.
Programmgrösse: 201.919 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Utilitie

W027 BOXPLOT V1.4
- BOXPLOT ist kein Sportspiel, sondern ein ernstzunehmendes Profiprogramm zum Berechnen von Lautsprecherboxen. Es hilft Ihnen beim Entwickeln von geschlossen-, oder Bassreflex-Boxen mit einem oder mehreren Lautsprechern, die versch. Abmessungen haben können. Eingabe der Maße in Zoll oder Millimeter, grafische Ausgabe der Boxenkennlinie.
- WORLD CLOCK zeigt, wie der Name schon aussagt, die momentane Uhrzeit, und die Zeit in 9 versch. Weltstädten an.
- WINMAT ist ein kleines Mathematikquiz mit Abfrage der Grundrechenarten. Nach Vorgabe einer Rechnung muß die richtige Antowrt mit der Maus auf einer Taschenrechnertastatur eingetippt werden.
- EXPCARD 0.1 rechnet WINDOWS-Cardfiles in ASCII-Format um. Mit Quellader in C.
- PROGRAMM MANAGER MODIFIER bietet die Möglichkeit eigene Menüs dem Programm-Manager oder anderen Window-Shells hinzuzufügen.
Programmgrösse: 286.136 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Utilitie

W028 Sammlung verschiedener Programme
- WORDHAI ist ein Wortspiel, bei dem man mit der Maus von einem Buchstaben-Haufen links und rechts einzelne Buchstaben wegnehmen muss. Dabei muss ein Wort (englisch) mit drei Buchstaben gebildet werden.
- WORMWAR ist ein alter Bekannter(Centipede) der für WINDOWS umgesetzt wurde. Das Spiel reizt in der Aufmachung auch heute noch.
- WWHERE nennt sich dieses „Filefinder"-Programm, mit man schnell und einfach die Suche nach einem Programm bewerkstelligen kann (Whereis). Bei der heutigen Anzahl der Proggis ein sehr nützliches Werkzeug.
- ZM301 ist einer der besten Zip-Manager für WINDOWS, die man momentan auf dem Markt finden kann. Packen und Entpacken auf Mausklick, in jedes beliebige Verzeichnis.
- TAME250 ist ein weiterer Vertreter der Window-Uhren, der im Hintergrund läuft.
- WINGIFR ist ein nützliches Werkzeug wenn es um die Anzeige von .GIF Bilder geht.
- XVTWIN3 : Hinter diesem Namen verbirgt sich ein einfaches Malprogramm, das jedoch viele Möglichkeiten der Gestaltung von Bildern erlaubt.
Programmgrösse: 705.084 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Utilitie

W029 PAINT SHOP V2.02
Außer einer sehr guten SCREEN-SHOT Funktion bietet uns dieses schnelle Grafik-Konvertier-Druck-Zeichenprogramm noch sehr mächtige Bearbeitungsmöglichkeiten von PCX - GIF - BMP - IMG - MAC - PIC - RLE - TIFF - WPG Bildern. Verändern der Farbanteile, sowie des Kontrastes gehören genauso dazu, wie das Ausschneiden, Spiegeln, Lupenfunktion usw. usw. Eine Perle unter den Bildbearbeitungs-Programmen.
Programmgrösse: 234.551 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: WINDOWS, Maus
Stichwort: Grafik

W030 SLOOP MANAGER V1.20 + UDEL V 0.91
SLOOP MANAGER V1.20 ersetzt den Programm-Manager von WINDOWS 3.0. Es beinhaltet alle Funktionen des P-Managers und verfügt noch über weitere Möglichkeiten wie z.B. - Untergruppen anlegen - Move oder Copy Items zwischen Gruppen - Run-Befehl mit Browse-Button - zurückholen der letzten 12 Kommandos - editierbare Befehlszeile für jedes Item - mehrere Gruppen in Untergruppen zusammenfassen - Mehrfach-Auswahl beim Kopieren, Moven, Löschen usw von Items - Passwort-Schutz UDEL V 0.91 Der „Ultimate File Deleter" hilft Ihnen beim Löschen von Dateien und kompletten Verzeichnissen. Mit Auswahlmöglichkeiten wie z.B. nur/keine versteckte Dateien, lesbare Dateien, System-dateien. Außerdem lassen sich noch Datumsabhängige Dateien auswählen.

PD- und Shareware-Programme Jetzt nur noch DM 7,- pro Disc

(Kopiergebühr)

PD2001 POET Generator V1.1
Mit diesem netten Programm kann man sich ganz einfach Gedichte aus bestehenden Texten generieren lassen.
Programmgrösse: 386.223 Bytes
Stichwort: POESIE

PD2002 DATENFUCHS APT
bedeutet Adressen-Plus-Text. Dieses Programm beinhaltet eine Adressenverwaltung mit integriertem Editor und integrierter Postverwaltung. Das Programm ist sehr schnell und außerdem Netzwerkfähig.
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: XT-aufwärts
Stichwort: Adressen

PD2003 FM-VIDEO V2.0
FM-VIDEO ist eine komplett menügeführte leistungsstarke Videoverwaltung, mit der Sie komfortabel Ihren Kassettenbestand verwalten können. Geschrieben wurde das Programm in der Programmiersprache Turbo-Pascal, die Daten werden im dBase-Format abgespeichert.
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: MS-DOS-kompatibler PC, DOS 3.3 oder höher, DR-DOS ab Vers. 5.0, mind. 512 kB Arbeitsspeicher, Festplatte oder 2 Laufwerke. Bei Benutzung eines DR-DOS mit Versionsnummer < 5.0 kann es zu Fehlern kommen, da dieses nicht 100%ig MS-DOS-kompatibel ist.
Programmgrösse: 401.338 Bytes
Stichwort: Datei

PD2004 STARS 2000 V2.1
Freddy Fischer zeigt uns mit diesem sehr schnellen Planetarium was man aus seinem Rechner so alles herausholen kann. Einzelne Sternenbilder können mit oder ohne ihre Umgebung dargestellt werden. Die Namen von angeklickten Sternen werden umgehend angegeben. Sternenbilder können gesucht werden.
Programmgrösse: 263.531 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: EGA/VGA/Maus
Stichwort: Astronomie

PD2005 STARSIDE V2.4
Dieses Programm lässt die Suche nach einzelnen Objekten ebenso zu, wie die Darstellung von Sternen-Karten von jedem Punkt der Erde aus gesehen. Ausserdem kann jederzeit gezoomt werden, und somit ein Teleskopeffekt nachempfunden werden.
Programmgrösse: 312.110 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: EGA/VGA
Stichwort: Astronomie

PD2006 SKYGLOBE 2.5
ist ein Planetariumprogramm der Spitzenklasse. Es werden bis zu 15.000 Sterne dargestellt, die sich auch noch am Bildschirm bewegen. Selbstverständlich lassen sich alle Sternenbilder und Sternzeichen darstellen. Die Rotationsgeschwindigkeit lässt sich verändern, Zoomfunktion und Ausdruckmöglichkeit sind weitere Menuepunkte, wie auch die Möglichkeit, die Helligkeit der Sterne zu verändern. Die gesamte Bedienung des Programmes ist sehr einfach.
Programmgrösse: 350.348 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: CGA/EGA/VGA
Stichwort: Astonomie

PD2007 & PD2008 PC-PLANETARIUM V2.0
simuliert den Sternenhimmel über jeden Ort der Erde vom 1. bis zum 10000. Jahrhundert. Es liefert die Mondzeiten ebenso, wie den Beginn der Dämmerung. Der Zeitablauf ist frei einstellbar, somit sind frei definierte Animationen möglich. Zwei Disketten.
Programmgrösse: 655.473 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: Festplatte Herk/EGA/VGA
Stichwort: Astronomie

PD2009 & PD2010 BLUE-SKY V1.2
Das Programm stellt auf der Grundlage des „YALE-CATALOG OF BRIGHT STARS" fast den ganzen Sternenhimmel von jedem beliebigen Ort unserer Erde aus gesehen, und zu jeder beliebigen Zeit dar. Sehr gute Programmführung mit den Funktions-Tasten. Zwei Disketten.
Programmgrösse: 1.700.577 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: Festplatte EGA/VGA
Stichwort: Astronomie

PD2011 STARWARE 3.10
Das Programm arbeitet in dieser Version nun auch mit dem Coprozessor zusammen und ist dadurch sehr schnell. Natürlich läuft es auch „nur mit der CPU". Es sticht durch seine umfangreichen Einstellmöglichkeiten hervor, und ist doch leicht zu handhaben. Die Maus wird unterstützt, so daß bequem einzelne Sterne abgefragt werden können.
Programmgrösse: 360.803 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: EGA/VGA, Festplatte empfohlen
Stichwort: Astronomie

PD2012 VGA-STAR V 8911
Für Basicprogrammierer sehr interessant ist dieses Programm, da der Programmcode in Quickbasic mit dabei ist. Eine ausführliche Beschreibung, sowie eine Mausunterstützung haben wir bei VGA-STAR David H. Ransom zu verdanken.
Programmgrösse: 216.557 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: VGA, Festplatte empfohlen
Stichwort: Astronomie

PD2013 & PD2014 DEEP SPACE V 3.0
Ein Astronomieprogramm der auserlesen Klasse. Dieses Programm lässt fast keine Wünsche offen. Druckerausgabe auf 9-24 Nadlern/HP Laserjet II, Anzeige von Planetenbahnen, bis zu 250.000 Sterne und 10.000 Galaxien werden dargestellt. Zwei Disketten.
Programmgrösse: 1.867.158 Bytes
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: VGA Festplatte
Stichwort: Astronomie

PD2015 TEXE V1.0
Mit TEXE gibt uns Raymund Payette ein einfach zu bedienendes Programm in die Hand, mit dem man ganz einfach einen ASCII-Text (bis zu 2000 Seiten) in ein EXE-File verwandeln kann. Der Text lässt sich dann seitenweise weiterschalten, und somit ganz bequem durchlesen. Mit ausführlicher Beschreibung.
Programmgrösse: 120.834 Bytes
Stichwort: Texte

PD2016 PAVS V1.21
Mit PAVS bietet sich ein weiteres Programm zur Bekämpfung von Computerviren an. Die ausführliche deutsche Beschreibung führt jeden Benutzer in die Handhabung und Problematik der Virenbekämpfung und Infektionsverhinderung ein. das Programm kennt und vernichtet in dieser Version 667 dieser Plagegeister.
Programmgrösse: 187.445 Bytes
Stichwort: Virus

PD2017 & PD2018 TEXTER-PC V2.55
Ein absolutes „Muss" für jeden, der sich noch kein Profiprogramm zugelegt hat, ist TEXTER-PC. Dieses Programm bietet alles was man von einem spitzenmäsigen Textverarbeitungsprogramm erwartet. Einfache Druckereinstellung, Serienbrieffunktion, Blocksatz mit- und ohne Wordwrap, ver schiedene Fonts, volle Mausunterstützung, Anzeige aller F Tastenbelegungen am unteren Bildschirmrand (umschaltbar) und vieles mehr. Eines der besten Sharewareprogramme zur Textverarbeitung mit einem fantastischen Shareware-Registrierpreis von DM 49,- . Vielen Dank für dieses Superding an W. Vrancken. Zwei Disketten.
Programmgrösse: 635.114 Bytes
Stichwort: Texte



Absender (bitte deutlich schreiben)

Vorname / Name

Straße

W / O • PLZ Ort

Telefon

Kunden-Nummer:
(bitte unbedingt angeben)



Die Softwarezeitschrift mit Diskette

Antwortkarte

Verlag Simon
DISC-EDV-REPORT

Postfach 3566

D-7900 Ulm

Absender (bitte deutlich schreiben)

Vorname / Name

Straße

W / O • PLZ Ort

Telefon

Kunden-Nummer:
(bitte unbedingt angeben)



Die Softwarezeitschrift mit Diskette

Antwortkarte

Verlag Simon
DISC-EDV-REPORT

Postfach 3566

D-7900 Ulm

Programmbestellung

☐ 5¼ ☐ 3½ +2,- pro Disc

Hiermit bestelle ich folgende Disketten:

Bitte bestellen Sie PD- und Sharware-Programme getrennt von kommerziellen Programmen.
(Bestell-Nr. reicht aus)

Lieferung ins Ausland sind nur gegen Vorkasse möglich. Programme der Reihe SPI, SNE und PD kosten 7,-DM.
Die Zahlung erfolgt in der jeweiligen Landeswährung. Zahlungsweise bitte ankreuzen.

☐ **Vorkasse** (Scheck, bar)

☐ **Nachnahme** (+3,-DM Nachnahmegebühr) **(nur BRD)**

Bestellungen unter DM 100,-+DM 5,-(BRD)
und DM 12,-(Ausland) Versandkosten.
Umrechnung BRD/Ausland: DM1,- =öS 7,-/sFr 1,-

☐ **Abbuchung** (keinerlei Gebühren)(Nur BRD)

Kto.

Blz.

Bank

Ort/Datum/Unterschrift

8 / 92

Info-Anforderung

Ich habe im D.E.R., Ausgabe_____Seite_________einen Artikel
über Ihre Produkte_________________gelesen.

(Bitte ankreuzen)

☐ Senden Sie mir bitte ausführliche Unterlagen.
☐ Senden Sie mir bitte Demo-Version (evtl. Kosten werden bezahlt)
☐ Ich möchte Ihre Produkte erwerben.
☐ Sonstiges

Ort/Datum

Unterschrift

8 / 92

Preiswert und schnell:

Die ABO-Anforderung

Ja, liefern Sie mir die Magazine sofort ins Haus:

❑ DISC-EDV-REPORT ❑ DISC-WIZARD ❑ soft-TIME

Diskettenformat: ❑ 5 ¼ ❑ 3 ½ (+30,-DM)

❑ ab der nächsten Ausgabe ❑ ab ________ Monat/Jahr

Wichtig: Zahlungsweise ankreuzen!
- ❑ Vorkasse (Scheck,bar)
- ❑ Nachnahme (+Nachnahmegebühr) (Nur BRD)
- ❑ Lastschrift (siehe ABO-Anz. im Heft Seite 45)

Preise für die Ausgaben frei Haus:
12 x D.E.R. nur 150,-DM (Ausland +40 DM)
6 x DISC-WIZARD nur 90,-DM (Ausland +30 DM)
12x soft-TIME nur 180,-DM (Ausland +30 DM)
Das jeweilige ABO kann ich problemlos 8 Wochen vor Ablauf kündigen, andernfalls möchte ich jeweils für ein Jahr beziehen

Die Vertrauengarantie habe ich gelesen und bestätige dies mit meiner Unterschrift.

Datum/Ort/Unterschrift

Vertrauens-Garantie:Wir garantieren, daß Sie diese Bestellung innerhalb einer Woche (Datum des Poststempels) schriftlich widerrufen können. zur Fristenwarung genügt die rechtzeitige Absendung an den Verlag.

8 / 92

Bestellkarte für die Magazine Ihre Wahl

❑ 5¼ ❑ 3½ +2,- pro Disc

DISC-EDV-REPORT

Ausgabe	Preis
❑ 1/90	9,60
❑ 2/90	9,60
❑ 3/90	9,60
❑ 4/90	14,80
❑ 5/90	14,80
❑ 6/90	14,80
❑ 7/90	14,80
❑ 8/90	14,80
❑ 10-11/90	14,80
❑ 12/90	14,80
❑ 1/91	19,80
❑ 4/91	19,80
❑ 5/91	19,80
❑ 6/91	19,80
❑ 7/91	19,80
❑ 8/91	19,80
❑ 9/91	14,80
❑ 10/91	14,80
❑ 11/91	14,80
❑ 12/91	14,80
❑ 2/92	14,80
❑ 3/92	14,80
❑ 4/92	14,80
❑ 5/92	14,80
❑ 6&7/92	14,80

D.E.R.-SPEZIAL

Ausgabe	Preis
❑ 1/89	9,80
❑ 2/91	9,80
❑ 3/91	9,80

DISC-WIZARD

Ausgabe	Preis
❑ 1/91	19,80
❑ 2/91	19,80
❑ 3/91	19,80
❑ 4/91	19,80
❑ 1/92	19,80

softTIME

Ausgabe	Preis
❑ 2/90	19,80
❑ 3/90	19,80
❑ 4/90	19,80
❑ 5/90	19,80
❑ 6/90	19,80
❑ 1/91	19,80
❑ 2/91	19,80
❑ 3/91	19,80
❑ 4/91	19,80
❑ 5/91	19,80
❑ 6/91	19,80
❑ 7/91	19,80
❑ 8/91	19,80
❑ 9/91	19,80
❑ 10/91	19,80
❑ 3/92	19,80
❑ 4/92	19,80
❑ 5/92	19,80

TGS-GEO

(Programm im Heft)
❑ Edition 92/ 29,80

Versandkosten-Anteil bei Bestellung unter 100.-DM +5.--DM (BRD) und + 12.- (Ausland)
Umrechnung BRD/Ausland: 1.-DM = 7.- öS bzw. 1 sFr

Lieferung ins Ausland sind nur gegen Vorkasse möglich.
Die Zahlung erfolgt in der jeweiligen Landeswährung

Zahlungsweise bitte ankreuzen
- ❑ Vorkasse (Scheck, bar)
- ❑ Nachnahme (+3.-DM Nachnahmegebühr) (Nur BRD)
- ❑ **Abbuchung** (keinerlei Gebühren) (nur BRD)

Kto. ____________
Blz ____________
Bank ____________

Datum/Ort/Unterschrift

8 / 92

Absender (bitte deutlich schreiben)

Vorname / Name

Straße

W / O • PLZ Ort

Telefon

D.E.R.
DISC-EDV-REPORT

Die Softwarezeitschrift mit Diskette

Antwortkarte

Absender (bitte deutlich schreiben)

Vorname / Name

Straße

W / O • PLZ Ort

Telefon

Kunden-Nummer:
(bitte unbedingt angeben)

D.E.R.
DISC-EDV-REPORT

Die Softwarezeitschrift mit Diskette

Antwortkarte

Verlag Simon
DISC-EDV-REPORT

Postfach 3566

D-7900 Ulm

PD- und Shareware-Programme Jetzt nur noch DM 7,- pro Disc

(Kopiergebühr)

PD2019 & PD2020 AKZENT V1.33
Wer schon mit WORD gearbeitet hat, der wird sich mit diesem Supertextverarbeitungsprogramm AKZENT nicht schwer tun. Es bietet alle Funktionen, die einem das Schreiben auf der grafischen Oberfläche sehr leicht machen. Einige Funktionen ganz kurz: Volles WYSWYG; Grafikeinbindung (die Grafik lässt sich jederzeit mit der Maus verschieben und der Text fliesst automatisch neu um das Bild); Inhalts- und Stichwortverzeichnisse; Kopf- und Fußzeilen; Fußnoten; Mehrspaltensatz; Druckvorschau mit Lupenfunktionen; integrierter Graphikeditor; Textbausteinbenutzung und -anlegung; usw. usw. Zwei Disketten.
Programmgrösse: 3.699.733 Bytes
Stichwort: Texte

PD2021 FM-MUSIKARCHIV V1.1
FM-MUSIKARCHIV V1.1 ist eine Dateiverwaltung zum Archivieren von Tonträgern aller Art. Die vielen Funktionsmöglichkeiten wie suchen, ändern, löschen, markieren von verliehen Tonträgern, usw., erlauben eine optimale Verwaltung von CDUs, MCUs und LPUs.
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: MS-DOS-kompatibler PC, DOS 3.3 oder höher, DR-DOS ab Vers. 5.0, mind. 512 KB Arbeitsspeicher, Festplatte oder 2 Laufwerke. Bei Benutzung eines DR-DOS mit Versionsnummer < 5.0 kann es zu Fehlern kommen, da dieses nicht 100%ig MS-DOS kompatibel ist.
Programmgrösse: 360.829 Bytes
Stichwort: Datei

PD2022 TESCA V2.0
TESCA = TExt + SCAnnen.
TESCA ist ein einfaches Textverarbeitungsprogramm, in das bequem Bilder eingelesen (mit Handscanner oder als PCX-Bilder) und manipuliert werden können. Die Bilder können auch im Text manipuliert (gespiegelt, rotiert, ausgeschnitten, usw.) werden, sofern man dabei deren Größe nicht verändert. TESCA ist somit ein Programm für den „Alltags-Gebrauch", das alle Elemente zur Erstellung von Texten mit Bildern beinhaltet.
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN: PC-AT (PC-XT ist zu langsam, da alles im Grafikmodus abläuft), VGA-Karte 640*480*16 Farben, Maus (MS-kompatibel). Empfohlen: Scanner, Festplatte, 24-Nadeldrucker (Laserdrucker).
Programmgrösse: 336.433 Bytes
Stichwort: Text

PD2023 KLICKTEXT V1.4
KlickText ist eine speicherresidente (belegt nur 5,5 kB RAM) einfache Textverarbeitung, die für die tägliche Korrespondenz und das schnelle Schreiben von Fax-Briefen gedacht ist. KlickText steht jederzeit auf Knopfdruck zur Verfügung und unterstützt so auch das schnelle Anlegen von Notizen. Es enthält alle Funktionen, die eine Textverarbeitung benötigt, z. B. Wordstar-kompatibler Befehlssatz, Textbausteine, Makros, viele Formatierbefehle, Löschpuffer, Blocksatz, ASCII-Tabelle, 43/50 Zeilenmodus, mehrere Fenster und vieles mehr.
Programmgrösse: 521.376 Bytes
Stichwort: Text

PD2024 MEMPATCH V3.21
MemPatch bietet die Möglichkeit, alle internen Speicherbereiche des IBM PC unter dem Betriebssystem MS-/DR-DOS zu erkunden und zu manipulieren und stellt somit ein universelles Werkzeug für Systemprogrammierer dar, eignet sich aber auch für Anwender, die die Interna ihres Rechners näher kennenlernen wollen. Unter einer leicht zu bedienenden SAA-Menüoberfläche sind neben einem Editor (Hex/ASCII/Binär) für Haupt- und erweiterten Speicherbereich, I/O- Ports, CMOS-RAM, Laufwerks-Sektoren und Dateien viele Sonderfunktionen und Systeminformationen vereint. Die internen Strukturen des Betriebssystems DOS mit Speicherverwaltung, Gerätetreibern und Organisation der Masenspeicher werden ebenso durchsichtig wie die hardwaremäßige Ausstattung des rechners, die Konfiguration des CMOS-RAMs sowie die I/O-Ports. Auch der Inhalt des Extended Memory ist kein Geheimnis mehr.
Programmgrösse: 252.990 Bytes
Stichwort: Programmierung

PD2025 & PD2026 SCAN V8.3B86
Über diesen erstklassigen Virenscanner und Virenkiller von McAfee, der 1199 Viren kennt braucht man wohl nicht viele Worte verlieren. Ein paar Stichpunkte: extrem schnell; sichere Entfernung der Viren; residenter Virenschutz; Netzwerkfähig; Boot-Viren-Entferner; CRC-Prüfung; Kopierprogramm mit Virenkontrolle usw. (Die MICHELANGELO- Besitzer hätten das Programm wohl zu würdigen gewußt!). Zwei Disketten.
Programmgrösse: 1.218.017 Bytes
Stichwort: Virus

PD2027 DCT-FILE-PROTECTOR V2.0
Der DCT File - Protector ist das ideale Programm, um wichtige und geheime Dateien (Programme oder Daten) für andere Personen unzugänglich zu machen. Er besticht sowohl durch seine einfache Bedienung, als auch durch seine hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit beim (De-) Codieren. Die Einsatzgebiete des FILE-Protectors sind vielschichtig und reichen von proffesionellen Anwendern (Arztpraxen) bis hin zum einfachen Heimanwender, der seine Steuererklärung vor dem Zugriff Neugieriger schützen will. Das Programm erreicht seine hohe Datensicherheit durch mehrere, miteinander kombinierte Schutzmechanismen. Dies bedeutet im Klartext, daß die Dateien INTERN über ein Codewort Byte für Byte verschlüsselt werden, und EXTERN die Attribute System, Read-Only, und Hidden erhalten, was sie für den normalen DOS-Anwender verschwinden läßt. auch der Insider, der einen Diskettenmonitor benutzt, wird bei dem Versuch, sich Ihre Daten zugänglich zu machen, keinen Erfolg erzielen. Es besteht außerdem die Möglichkeit, die Codierung auf bestimmte dateigruppen zu beschränken (z>.B. *.EXE, TE??.TXT, TEXT.* usw.); dies führt zusätzlich zu einer Erhöhung der Übersichtlichkeit.
Programmgrösse: 933.416 Bytes
Stichwort: Text

PD2028 VGA-COPY V 4.1
VGA-Copy ist ein schnelles Disketten-Kopierprogramm im Grafikmodus. Aufgebaut mit sehr schöner Farbgrafik informiert es über alle Programmaktivitäten, während des Kopiervorganges. Einige Features des wirklich sehr gelungenen Programmes: * Maus/Tastaturbedienung alternativ * Notlaufeigenschaften auf anderen Bildschirmen als VGA. * Kopiert alle PC-Disketten in einem Durchgang * erlaubt Mehrfachkopien auch auf verschiedenen Laufwerken. * Spezielles Sektorversatzformat ermöglicht bis zu 100% schnelleren Zugriff ohne Zusatz-Hard- oder -Software. * Konvertiert auch zu „unmöglichen" Formaten wie z.B. 1,44 MB oder 720 kB auf 5,25" - Disketten und dupliziert auch die beliebten Überformate mit 820 kB oder 1,72 MB. * Vermerkt Datum, Uhrzeit und BIOS-Info unsichtbar auf jeder Kopie. * Optional Sound-Blaster- Support zur digitalen Sprachausgabe * Unterstützt die Virenscanner und Virenkiller von McAfee (Scan auf Tastendruck). * Keine Funktionsbeschränkungen der Sharewareversion ! * Es werden auch Sonderformate mit höherer Sektorenzahl und DOSfremden Bootsektoren (z.B.Atari ST) kopiert.
Programmgröße: 351.602 Bytes

PD2029 NORDHOFF COMMANDER V3.0
Der Nordhoff Commander ist eine Benutzeroberfläche, die dem Benutzer eines IBM-kompatiblen Rechners einen Großteil der Arbeit mit dem Betriebssystem abnimmt. Große Tipparbeit gibt in der neuen Umgebung nun nicht mehr, denn die wichtigen Funktionen des DOS sind nun auf Tastendruck (gleiche Tastenbelegung wie ein bekanntes Vorbild) verfügbar. Aber darüberhinaus werden noch eine Reihe von Zusatzfunktionen angeboten, die wesentliche Vereinfachungen und komfortablere Bedienung der Computers möglich machen. Damit können Sie sich nun ganz auf die konstruktiven Dinge am Computer konzentrieren. Funktionen zum Verändern, Löschen, Kopieren, Verschieben und Umbennen von Dateien ersetzen die von DOS vorgegebenen Befehle in komfortabler Weise, sodaß beispielsweise das Löschen eines Verzeichnisses mit all seinen Unterverzeichnissen in Sekundenschnelle durchgeführt ist. In der Kommandozeile kann der User natürlich wie gewohnt DOS-Befehle eingeben.
Programmgrösse: 106.095 Bytes
Stichwort: Kopier



Kleinanzeigen

Kontakte

Glückspiel ohne Risiko gibt es nicht ? Falsch !
Info gegen Rückumschlag.
ErwinBanscher,
Willi-Budich-Str. 29,
O-7512 Cottbus

Suche Kontakte zu Komponisten zwecks Vertonung von Texten, Schlagern usw.
Hartmut Buelow,
Teschensudberg 41B,
W-5600 Wuppertal

COMputerSPEzialClub sucht überregionale Mitglieder. Monatl. Clubdisk, Sh/PD-
Disk, Hotline etc. Infodisk gegen 2,- DM/ Briefmarken bei:
Norbert Rienth,
Lofotenweg 62,
2300 Kiel 1.

Für IBM u. kompatible.Tausche alle art von Computer-Spiele und Anwender.Programme (auch Shareware).
Melde Dich bei:
Ronny Molzahn,
Schönecker Str. 21,
O-9921 Tirschendorf

Suche

Suche abgelegte QUICK PASCAL Software, möglichst mit Grafik bei Spielen. Tel.02195/3607 von 19.00 - 22.00 Uhr.

Für PC7000 (SHARP) gesucht: FARBMONITORADAPTER (CRT) und ERWEITERUNGSEINHEIT MIT FESTPLATTE. I.
Krebstekies,
Am Schiefer 16, O-6824 Koenigsee

Suche Larry V, Castle Master, Lords of DOOM (deutsch!!!) + Laffer Utilities.
Bitte nur Originale mit Anleitung.
Tel. 030/4951497
von 12.00 - 20.00 Uhr.

Suche alle Art von Computerprogrammen. Habe viel Tauschmaterial. Tel. 05250/6275

Diskettenbox für 5,25 Programme und spiele für einen PC.
Mo, Di, Do ab 18.00 zu erreichen unter 07322/7419

Suche SCANWORK JUNIOR 1.2 oder andere Graustufen Software für Marstek M105 Plus Handscanner.
Tel. 06371/17154

Verkaufe

Red Baron für DM 50,- Sim Earth für DM 50,- Terminator für DM 50,- Gunboat für DM 50,- Search for the King für DM 40,- Für DM 150,- GENISCAN GS-4500
Handscanner 32 Graustufen
Telefon: 0221/642351

Achtung XT-Umsteiger !!! AT-286 Motherboard & VGA-Karte (256 KB) & 2 MB (SIPP)
on Board für schlappe 400 DM
(incl. alle Handbücher & Utilities)
Tel.0561/472295

Verkaufe ATARI PC3, 20 MB und PHILLIPS EGA CM 9043 Farbmonitor, Preis VB. Tel. 0941/42122

ORIGINAL verpackte Software zu verkaufen. WINDOWS 3.0 WAYS PCTOOLS VB Tel. 07031/316552

Verkaufe infolge Fehlkauf Vollversion Word f. Windows 2.0 kpl. Original unbenutzt für DM 900,-. Zusätzlich jede Menge Spiele (Shareware) als Zugabe.
Helbig, Waldstr. 37,
O-8270 Coswig

Achtung: **Nur noch diese Ausgabe kostenlos! Danach kosten Privatanzeigen DM 10.00**

Coupon für kostenlose, private Kleinanzeigen im D.E.R.

Auftrag (Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!): Veröffentlichen Sie in der nächsterreichbaren Ausgabe des D.E.R. folgende Kleinanzeige:

☐ privat ☐ gewerblich (pro Zeile/DM 8,- zuzügl. Mwst.) ☐ Chiffre (+Gebühr DM 20,-)

Rubrik: ☐ Suche ☐ Verkaufe ☐ Verschenke ☐ Kontakte/Sonstiges

Telefon (wird mit-abgedruckt): /

Gewerbliche- oder Chiffre-Anzeigen werden nur gegen Vorkasse abgedruckt. mit ☐ beiliegendem Scheck ☐ bar

Die Anzeige soll ☐ 1x ☐ 2 x oder ☐ dreimalig erscheinen.

Gewerbe: Bitte entsprechenden Mehrfachbetrag beilegen.

Private: Bitte beachten Sie, daß Inserate, in denen Handelsware angeboten oder beworben wird, die gewerblichen Charakter erkennen lassen, nicht als private Kleinanzeigen angenommen werden.

Wird nicht mitgedruckt, muß aber aus presserechtliche Gründen ausgefüllt werden:

Vor- und Zuname:

Datum/Straße:

Plz./Ort:

rechtsverbindliche Unterschrift (Stempel)
(bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Einsenden an: DISC-EDV-REPORT
Postfach 3566, 7900 Ulm

Kleinanzeigen im D.E.R.

Dies ist der sichere Weg umSoft-oder Hardware zu suchen, anzubieten, tauschen oder Kontakte zu knüpfen.
Anzeigen für gewerbliche Aanbieter werden mit "G" gekennzeichnet. Chiffre-Anzeigen sind nur für private Kleinanzeigen möglich. Anzeigen mit PLK-Adressen können nicht veröffentlicht werden.
Bei gewerblichen oder Shiffre Anzeigen Scheck beilegen und einsenden an

D.E.R. Verlag Simon
7900 Ulm
Postfach 3566



Herr Reiner S. aus Aachen schreibt:
An die Redaktion ! Ich muß wirklich sagen, daß ich auf Euch stolz bin. Nach zwei eher schlappen Ausgaben (vom Disketteninhalt her gesehen), habt Ihr Euch (und den Lesern natürlich) mal wieder einen wahren Luxus gegönnt. Ein so interessantes und hochwertiges Spiel wie Monopoly herauszubringen ist wirklich sehr zu loben. Ansonsten macht sich Eure Zeitung weiterhin sehr gut, aber wie wäre es denn einmal mit einem richtigen Pascal-Kurs, Basic ist doch wohl nicht so recht die Sprache der Zukunft, oder ?? Viele Grüße von einem wieder zufriedenen Leser Euer Reiner

Antwort: Herzlichen Dank für dieses Lob. Wir würden selbst gern einen Pascal-Kurs veröffentlichen, uns fehlt allerdings bisher der Autor, der die fachliche Kompetenz in Sachen Pascal besitzt. Also, wer wirklich sattelfest in Pascal ist, und auch sonst noch etwas Zeit für Lesernachfragen und Kurserstellung hat, der sollte sich einmal mit uns in Verbindung setzen. Die Adresse dürfte ja hinlänglich bekannt sein. Zur Verteidigung von Basic muß ich allerdings noch etwas loswerden.
Viele Leser unseres Heftes haben uns bereits mitgeteilt, daß es für sie eigentlich ganz interessant ist, in Sachen Basic weiterzumachen. Es wurde eben mal in der Schule beigebracht und nie weitergeführt. Und kleine Häppchen sind immer wieder einmal gefragt.

Heinz-Werner S. aus Hamburg meinte:
Wehrte Freunde, seit der Ausgabe 7/90 kaufe ich mir Eure Zeitschrift.
Seit dem Heft 2/92 beziehe ich diese im Abo. Habe bisher noch nie etwas zu beanstanden gehabt. Die Zeitschrift gefällt mir sehr gut. Auch die Auswahl der Programme auf der Heftdiskette ist zufriedenstellend. Leider vermisse ich als Computer-Anfänger einige Ratschläge zu den Diskettenprogrammen, wie dieses in den 90/91 Heften gemacht worden ist. Auch muß ich die Unregelmäßigkeit des Erscheinens des Heftes bemängeln. Es bleibt da dann doch die Frage offen, bekomme ich auch wirklich alle 12 Hefte, die im Abo geboten sind, zugestellt? Nun aber zu meinem Hauptproblem der Diskette 6 & 7/92. Beim anlegen der Sicherheits/Arbeits-Diskette wurde mir beim Kopieren folgendes vom Rechner gemeldet: Lesefehler Laufwerk A: Seite 1 Spur 0. Diese Meldung ging noch weiter mit weiteren Spuren. Somit konnte ich keines der Programme installieren und benutzen. Am meisten ärgert mich, daß ich das RGH-Programm RGHRECH nicht installieren kann und mit zu den beiden anderen RGH-Programmen auf meine Festplatte nehmen kann. Ich hoffe ja nun, daß Ihr mir die Diskette umtauschen werdet. Soweit mein Anliegen an Euch. Ich möchte noch recht lange Euer Heft im Abo beziehen, also enttäuscht mich nicht.

Antwort: Zum Lesefehler. Selbstverständlich werden bei uns defekte Disketten umgetauscht (siehe auch INTERN & KLATSCH). Leider kommt es hin und wieder vor, daß unsere Loader, auf denen die Disketten vollautomatisch kopiert werden, ein paar defekte Diskette pro Ausgabe - das sind immerhin jedesmal 50 000 Stück - als o.k. ausgeben. Es werden zwar auch noch von hand Stichkontrollen durchgeführt, doch auch hier muß man natürlich genau die defekte erwischen. Dies ist nun mal der Segen der Technik. Ohne diesen wäre es aber gar nicht mehr möglich den DISC-EDV-REPORT erscheinen zu lassen. Abschließend: eine neue Diskette ist bereits unterwegs. Zum Abo: Selbst wenn es vorkommt, daß mal im Jahr eine Ausgabe nicht erscheint, so ist doch immer gesichert, daß jeder Abonnent seine zwölf Ausgaben erhält. Auch wurden bereits, für Nichterscheinen einer Ausgabe das Abo um zwei Ausgaben verlängert, da wir das Aushalten für manche Unzulänglichkeiten belohnt haben.
Zu den Hinweisen:
Bevor wir Programme mit deren Anleitungen veröffentlichen, lassen wir diese von Leuten an Ihren Computern durchtesten, die selbst keine Fachleute am PC sind. Und von daher kamen bisher noch keine Beanstandungen. Auch von unseren Lesern kamen bisher keine Reklamationen in Hinsicht auf die Anleitungen. Wir werden uns aber darum küm-



mern.

Harald M. aus Hörvelsingen schreibt:
Meine Frage: Wäre es nicht denkbar bei den Einschubhüllen (Diskettenhüllen) ein etwas leichteres, dünneres Papier zu verwenden? Dadurch, könnte ich mir vorstellen ist Geld einzusparen. Der Gedanke kam mir beim Kauf von neuen Einschubhüllen, die doch erheblich dünner und leichter sind. Bei Euren Dis- ketten-Kursen wäre es gut, wenn die Seiten eine Abreißkante hätten. Dadurch wäre das lästige Schneiden für mich vorbei, denn ich habe mir einen Ordner mit Klarsichthüllen angeschafft, und da der Druck manchmal bis in den Knick geht, ist es nicht immmer möglich die Seite sauber auszuschneiden. Bei Kursen könnte ich mir vorstellen, daß die kleinen Programme in lauffähige Module, die etwas hermachen, gefaßt werden. der Spaß wäre erheblich größer. Könntet Ihr nicht bei den Spielelösungen, z.B. Wing Commander, die Feuertechniken behandeln sowie auch das Funken, denn ich kann Englisch nicht perfekt, doch würde es mich interessieren was abgeht. So das wars. Dies war mein erster Brief an Sie. Ich hoffe, daß er nicht zu lang ist und abgedruckt wird.

Antwort: Wir waren bislang immer der Meinung, mit unseren Diskettentaschen etwas Gutes getan zu haben, da durch die verstärkte Papierschicht auch die Disketten mehr geschützt sind. Wir selbst halten nämlich recht wenig von Diskettentaschen, die durch die Dünne des Papieres, noch das Licht durchscheinen lassen. Die Sache mit den Abreißkanten werden wir wohl auch in der näheren Zukunft noch nicht realisieren können. Die Idee ist zwar wirklich gut aber die Kosten für eine solch Extraperforation würde sich mit Sicherheit auf den Verkaufspreis des DISC-EDV-REPORT niederschlagen. Damit glauben wir nicht im Sinne unserer Leser zu handeln. Bezüglich der lauffähigen Module haben wir uns mit den jeweils zuständigen Autoren in Verbindung gesetzt. Es wird gerade geprüft ob dieses zu bewerkstelligen ist. Ein Test hierzu gibt es beim BASIC-Kurs in diesem Heft, mit dem Sprite-Editor. Bei Spielevorstellungen und Neuvorstellungen ist es an und für sich überflüssig solche Themen wie z.B. die Tastatur-belegung eines Spieles zu beschreiben. Natürlich sieht dies bei einer Spielbeschreibung bzw. Spielelösung etwas anders aus. Wir versprechen hiermit, daß solche Dinge in Zukunft mehr berücksichtigt werden.



Wir behalten uns vor Leserzuschriften zu kürzen und/oder sinngemäß zu ändern



NUMERIX

Autor: Alexander Zuckerer

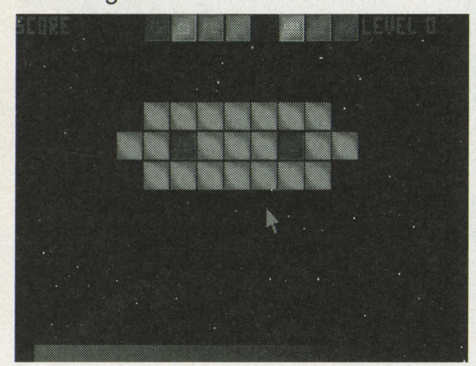
1. Systemvoraussetzungen

Um Numerix zu benutzen wird ein IBM - Kompatibler Computer mit VGA - Grafikkarte und Maus benötigt. EGA oder geringer sowie die Tastatur werden nicht unterstützt.

Falls der MicroSoft Maustreiber V6.0 verwendet wird, kann es bei einigen Rechnern passieren, daß kein Mauscursor erscheint. Eventuell verwendete Geniusmäuse oder Treiber werden vom Programm automatisch erkannt und benutzt.

Falls eine Maus, ein Maustreiber oder eine VGA - Grafikkarte nicht gefunden werden wird das Programm mit einer entsprechenden Fehlermeldung abgebrochen.

Falls zwar eine Maus angeschlossen ist,diese aber nicht gefunden wird kann der Parameter „/F" angegeben werden um Numerix zum verwenden der Maus zu zwingen.



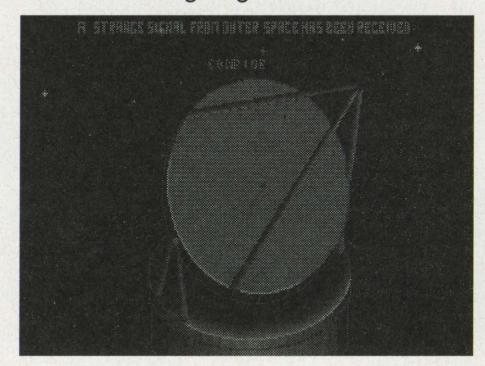
2. Dateien

Numerix besteht aus mehreren Dateien,zum einem der .EXE Datei sowie den .TPP Dateien und einer .DAT Datei.

Das eigentliche Programm ist in der .EXE Datei enthalten und kann durch Eingabe des Namens gefolgt von der Taste <ENTER> gestartet werden.

In den .TPP Dateien sind Bilder abgelegt die vom Programm verwendet werden.
Falls eines dieser Bilder nicht gefunden wird, wird es vom Programm im Spiel nicht angezeigt, daß Programm selbst bleibt aber spielbar.

In der .DAT Datei sind die verschiedenen Levels des Programmes abgelegt. Falls diese Datei nicht gefunden wird wird das Programm ebenfalls mit einer Fehlermeldung abgebrochen.



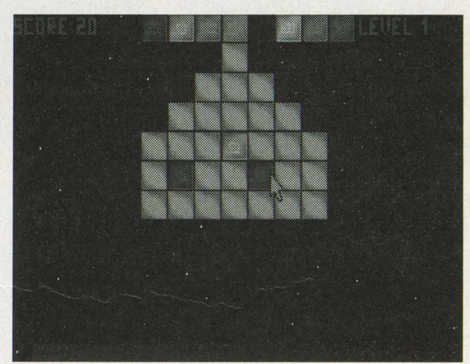
3. Das Spiel

3.1 Bedienung

Nach dem Start des Programmes erscheint zunächst das Titelbild von wo aus Sie durch Drücken der linken Maustaste das Spiel starten können, oder durch Drücken der rechten Maustaste die Highscoreliste ansehen können. Durch betätigen der <ESC> Taste im Titelbild wird das Programm wieder verlassen.

Die Highscoreliste dient gleichzeitig als Passwortabfrage für den Direkteinstieg in höhere Levels. Sie können diese Passwortabfrage durch erneutes Betätigen der rechten Taste aktivieren, worauf Sie am unteren Bildschirmrand aufgefordert werden ein „außerirdisches Signal" einzugeben. (Sie erfahren dieses im Laufe des Spieles.) Falls Sie ein falsches Passwort eingeben, teilt ihnen das Programm mit, daß das eingegebene Wort kein „außerirdisches Signal" war. Diese Meldung muß mit der Taste <RETURN> bestätigt werden. Falls Sie die Highscoreliste ganz normal verlassen möchten, brauchen Sie lediglich die linke Maustaste zu betätigen.

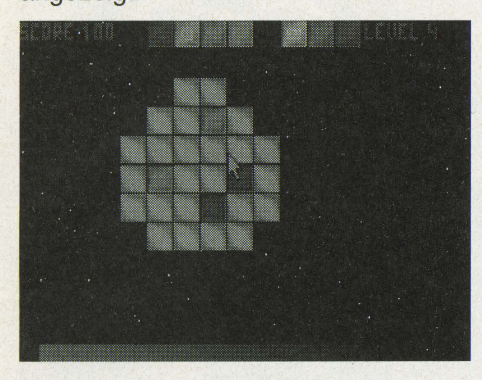
Im Spiel selbst können Sie die Spielsteine dadurch bewegen, daß sie diese mit der linken Maustaste anklicken, worauf der angewählte Spielstein blau umrahmt wird. Wenn Sie nun auf eines der unmittelbar benachbarten Felder (vertikal, horizontal und diagonal) klicken, wird der angewählte Spielstein dorthin verschoben. Falls Sie einen Stein einmal nicht bewegen können sollten, so wird dies höchstwahrscheinlich daran liegen, daß das Zielfeld die gleiche Farbe hat wie der Spielstein. Wenn Sie während des Spiels eine kurze Paus machen wollen, brauchen Sie nur die Taste „P" zu betätigen und die Zeit steht still. Aufgehoben wird die Pause durch jede beliebige Taste. Der Sound kann durch betätigen der Taste „S" an- und ausgeschaltet werden, und daß Spiel kann durch betätigen der rechten Maustaste zum Titelbild bzw. bei genügend Punkten zur Highscoreliste unterbrochen werden.



3.2 Aufbau und Spielziel

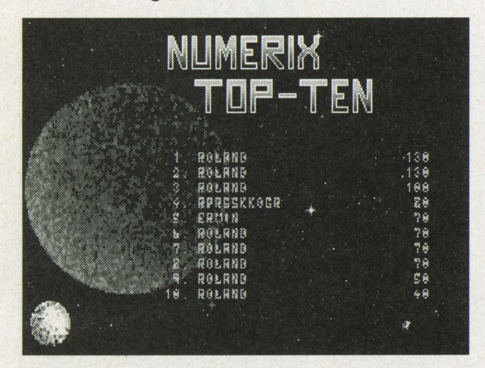
Bei Numerix geht es darum innerhalb von einer vorgegebenen Zeit alle Spielsteine aus einem Level zu entfernen. Die Level bestehen aus verschiedenfarbigen Plattformen und Steinen die frei im Weltraum schweben. Die Steine, die je nach Farbe verschiedene Werte zwischen 1 und 8 haben, müssen durch geschicktes Verschieben zum verschwinden gebracht werden. Falls sich zwei Steine berühren werden diesen zwei Steinen entsprechend ihrer Farbe und Anzahl ihrer Nachbarn Punkte abgezogen. Ein Stein verschwindet sobald er den Wert 0 erreicht hat. Zur Erleichterung ist am oberen Bildschirmrand eine Farbskala angebracht wobei der rote Stein den Wert 1 und der violette Stein den Wert 8 hat. Der Balken am unteren Bildschirmrand zeigt an wieviel Zeit sie noch zur Verfügung haben. Bei Numerix ist der Balken in jedem Level gleich lang, wird aber verschieden schnellabgebaut. Am oberen Bildschirm-

rand werden weiterhin die erreichte Punktezahl, sowie das aktuelle Level angezeigt.



3.3 Spielregeln

Bei Numerix geht es wie bereits erwähnt darum alle Spielsteine durch geschicktes kombinieren zum verschwinden zu bringen.



Regel No. 1.:

Wenn ein Stein mit einer geringen Punktzahl an einen Stein mit einer hohen Punktzahl geschoben wird, so werden dem Stein mit der hohen Punktzahl soviele Punkte abgezogen wie der Stein mit der geringern Punktzahl Punkte hat. Dem Stein mit der geringen Punktzahl werden soviele Punkte abgezogen wie er in der neuen Position Nachbarn hat.

Beispiel:

7 <—— 5

Hier wird der Stein mit der Punktzahl 5 an den Stein mit der Punktzahl 7 geschoben. In dieser Position hat er nur einen Nachbarn, nämlich den Stein mit der Punktzahl 7. Dies bedeutet, daß dem Stein mit der Zahl 7 5 Punkte abgezogen werden, während dem Stein mit der Zahl 5 nur ein Punkt abgezogen wird:

2 4

Nun ein anderes Beispiel:

3
5 <— 2

Hier soll der Stein mit der Punktzahl 2 zwischen die Steine mit den Punktzahlen 5 und 3 geschoben werden. Dies bedeutet daß der Stein mit der Zahl 2 in der neuen Position zwei Nachbarn hat. Es werden ihm also 2 Punkte abgezogen: 2-2 = 0, der Stein verschwindet also. Den anderen zwei Steinen werden jeweils 2 Punkte
abgezogen.

1
3

Nun ein drittes Beispiel:

2
7 <— 3

In diesem Beispiel werden dem Stein mit der Punktzahl 3 wieder 2 Punkte abgezogen, dem Stein mit der Punktzahl 7 werden 3 Punkte abgezogen, dem Stein mit der Punktzahl 2 werden aber gar keine Punkte abgezogen, womit wir bereits bei der zweiten Regel wären:

Regel No. 2.:

Steine dürfen keine negativen Werte annehmen.

Dies wäre in unserem Beispiel aber der Fall, den der Stein mit der Punktzahl 2 würde dann den Wert -1 annehmen.

Regel No. 3.:

Spielsteine können nicht auf Plattformen mit der gleichen Farbe bewegt werden. D.h. Ein grüner Stein kann nicht auf eine grüne Plattform bewegt werden,sehr wohl jedoch auf eine blaue.

Bei einigen Levels gibt es „angeknackste“ Plattformen die, nachdem sie einmal betreten wurden, zusammenbrechen.

3.5 Hinweise

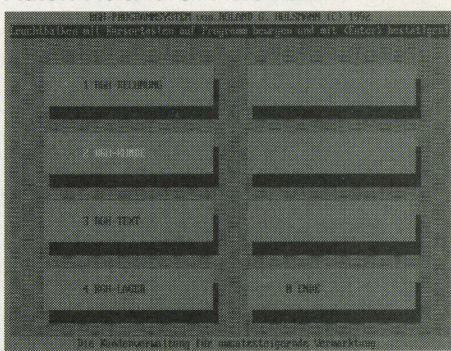
Hier einige Tips zu den Levels:

- Ein gelber und ein türkiser Stein heben sich gegenseitig auf
- Drei türkise Steine heben sich gegenseitig auf
- Drei gelbe Steine heben sich gegenseitig auf
- In vielen Levels geht es darum aus vielen verschiedenen Steinen drei türkise Steine oder einen türkisen und einen gelben Stein zu erstellen die sich dann gegenseitig aufheben
- Achten Sie auf die angeknacksten Plattformem !
- Passen Sie auf,daß Sie keine Spielsteine übersehen. Spielsteine die die gleiche Farbe wie der Untergrund haben, sind leicht zu übersehen. (Spielsteine können daran erkannt werden, daß sie beschriftet sind)
- Schreiben Sie sich die Level-Passwörter auf, damit Sie direkt in einem Level anfangen können.

Falls Ihnen die Highscoreliste zu hoch wird, brauchen Sie nur die Datei NUMHIGH.DAT zu löschen, Numerix legt dann automatisch eine neue Highscoreliste an.

RGH-MENÜ

Autor: Roland G. Hülsmann



ALLGEMEINES

Das Menü ist vorläufig das letzte Modul der Serie RGH-FIRMA, daß im D.E.R. erscheint. Es verbindet die bisherigen Module RGH-TEXT, RGH-KUNDE und RGH-RECHNUNG zu einem Komplettsystem.

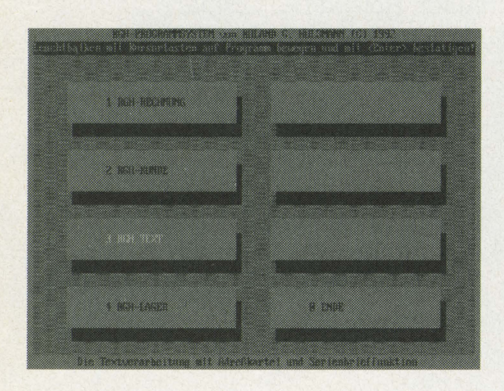
Alle diese Programme sind Vollversionen ohne jede Einschränkung. Der Kauf des Heftes berechtigt Sie, diese uneingeschränkt privat(!) zu benutzen.

Jegliche Weitergabe an Dritte ist jedoch verboten. Ebenso wie das dazugehörige Heft nur von einer Person an einem Ort gelesen werden kann, kann auch die Software nur von einer Person an einem Ort benutzt werden. Das Heft und die Software sind nicht zu trennen. Dieses Heft des D.E.R. und die Originaldiskette zusammen sind Ihre Lizenz für den Gebrauch der Software und von daher sicher aufzubewahren.

Raubkopierer der D.E.R.-Version werden nicht anders behandelt, als jene der komerziellen Version. Nicht hiervon beeinflußt ist Ihr Recht, sich eine Sicherheitskopie der Software herzustellen. Die Software wird so gekauft, wie sie ist. Weder Verlag noch Autor übernehmen irgendwelche Garantien bezüglich Funktion und Einsetzbarkeit in Ihrer speziellen Umgebung.

Und wo ist der Haken, der Unterschied zur ungleich teureren kommerziellen Version? Nun, die kommerzielle Version beinhaltet folgende Vorzüge:

* Kostenlose Hotline incl. kostenlosem Update-Service für 3 Monate
* Darüberhinaus günstige Upgrades, neue Versionen, ...
* auch gewerbliche Nutzung oder Einsatz in Netzwerken möglich
* gedrucktes, ausführliches Handbuch mit Beispielen
* ...



INSTALLATION

Kopieren Sie alle zu RGH-MENÜ gehörenden Dateien in Ihr Verzeichnis, indem sich bereits die anderen Module des Programmpaketes befinden. Zum Start des Menüs rufen Sie die Datei START.BAT auf:

START — bei Farbgrafik-Karten
START /M — bei Monochrom-Karten

Das Menüprogramm ist im Gegensatz zu den anderen Programmen der Serie bereits mit Farbe ausgestattet. Auch die übrigen Programme werden zur Zeit erweitert und auf Farbe umgestellt. Wenn Sie sich für die gewerblich nutzbare Version mit Service registrieren lassen, kommen Sie bereits in den Genuß der neuen Versionen.

MAUS-STEUERUNG

Wer die Maus bei allen Programmen verwenden will, startet das Programmsystem mit RGHMAUS bzw. RGHMAUS /M. Dann wird ein residentes Programm geladen, daß die Kursortasten bei Mausbewegungen emuliert. Die linke Maustaste wirkt wie <Enter> und die rechte Maustaste wie <Esc>. Bei sehr schnellen Rechnern erfordert die Mausbedienung allerdings etwas Geschick. Spätere Versionen der Programme werden eine echte Maussteuerung beinhalten.

UTILITY „TASTMAUS.COM"

Das residente Programm TASTMAUS.COM kann übrigens bei allen Programmen dazu benutzt werden, mittels Maus die Kursortasten sowie <Enter> und <Esc> zu emulieren. Wird TASTMAUS ohne Parameter aufgerufen, wird die Emulation eingeschaltet. Beim ersten Aufruf des Programmes wird es resident geladen. Rufen Sie TASTMAUS mit einem beliebigen Parameter auf (z.B. „TASTMAUS AUS"), so wird die Emulation ausgeschaltet; das Programm bleibt aber resident im Speicher. Sie können TASTMAUS beliebig oft aufrufen: Es wird nur einmal resident in den Speicher geladen und belegt dort ganze 1312 Bytes! (Wegen der Kürze des Programmes wurde auf eine Routine zum Entfernen aus dem Speicher verzichtet.)

Wer DRDOS 6.0 oder MSDOS 5.0 hat, kann es sogar in den oberen Speicherbereich laden. Bei MSDOS wird dazu der Befehl „LOADHIGH TASTMAUS" verwandt, bei DRDOS geschieht das gleiche mit „HILOAD TASTMAUS". Bei weiteren Aufrufen zum Ein- bzw. Ausschalten der Emultation entfällt dann das „LOADHIGH" bzw. „HLOAD".

UPDATES FÜR D.E.R.-LESER

D.E.R.-Leser können Ihre privaten Vollversionen von RGH-TEXT, RGH-KUNDE und RGH-RECHNUNG besonders günstig auf die gewerblich nutzbare Version mit Service updaten:

- RGH-TEXT (Version 1.7 in Farbe) .... 98,00 DM (198,00 DM)
- RGH-KUNDE (neueste Version) .... 348,00 DM (498,00 DM)
- RGH-RECHNUNG (neueste Version) .... 348,00 DM (498,00 DM)
- RGH-MENÜ + MAUSSTEUERUNG .... 0,00 DM (0,00 DM)

- KOMPLETTPAKET (neueste Version) .... 598,00 DM (998,00 DM)

(In Klammern die normalen Preise für Nicht-D.E.R.-Leser.)

Warum ist es für D.E.R.-Leser so günstig? Ganz einfach: Da sie die Anleitungen bereits in gedruckter Form vorliegen haben, spare ich das Handbuch! (Auf Wunsch ist es aber trotzdem für 50 DM erhältlich!)

Zum Nachweis Ihrer Update-Berechtigung benötige ich mindesten zwei der vier, Original D.E.R.-Disketten. Addieren Sie dann noch 2 DM Anteil für Porto und Verpackung uns legen Sie einen entsprechenden Verrechnungsscheck der Bestellung bei. Bestellungen an:

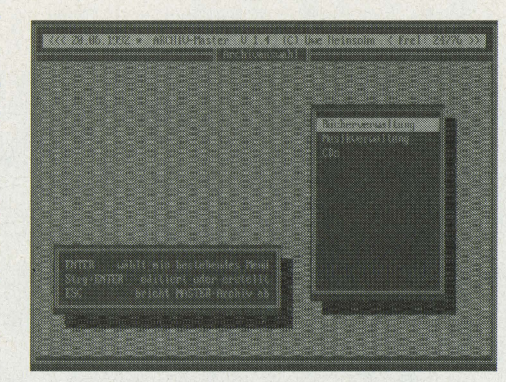
Roland G. Hülsmann
Fraunhoferstr. 20
6800 Mannheim 31

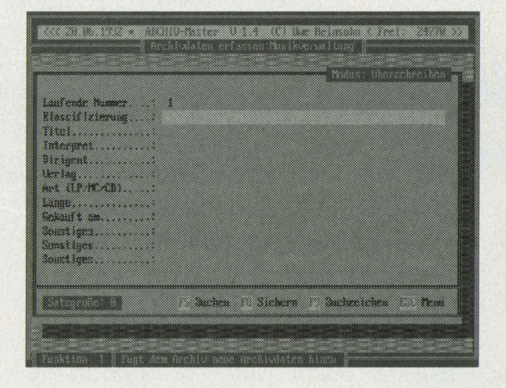
Die Original-D.E.R.-Disketten bekommen Sie selbstverständlich wieder zurückgesckickt, denn schließlich haben Sie diese ja bezahlt.
Das Angebot ist befristet bis zum 31.08.1992.

ARCHIV

Autor: Uwe Heinsohn

Anmerkung der Redaktion
Wenn der Autor in dieser Anleitung auch haputsächlich von Büchern spricht, so läßt sich das Programm hervorragend zur Katalogisierung und Archivierung beliebiger Daten verwenden! Diese Möglichkeit und die unten beschriebene Möglichkeit der Volltextsuche über alle Felder heben das Programm aus den vielen Dateiverwaltungen hervor, die nur eine Sache verwalten. In diesem Falle handelt es sich um eine weitgehend frei konfigurierbare Datenbank!





Einleitung
Archiv ist ein Programm zur Verwaltung von Büchern. Es hilft Ihnen, eine Übersicht zu behalten, welche Bücher Sie besitzen. Alle wichtigen Daten wie Fachgebiet, Autor, Verlag und dergleichen können übersichtlich und komfortabel archiviert werden.

Voraussetzungen

- PC XT/AT oder Kompatiblen Rechner
- MS-DOS ab Version 3.xx
- Beliebige Garfikkarte
- Es benötigt ca. 200 KB Arbeitsspeicher

Eigenschaften

Zuerst gibt es eine MENÜ-Datei mit dem Namen

ARCHIV.MNU

ARCHIV legt während seiner Arbeit seine Daten in 4 verschiedenen Direktzugriffsdateien mit folgenden Namen an:

MENÜDATEI.DT1
MENÜDATEI.DT2
MENÜDATEI.DT3
MENÜDATEI.DT4

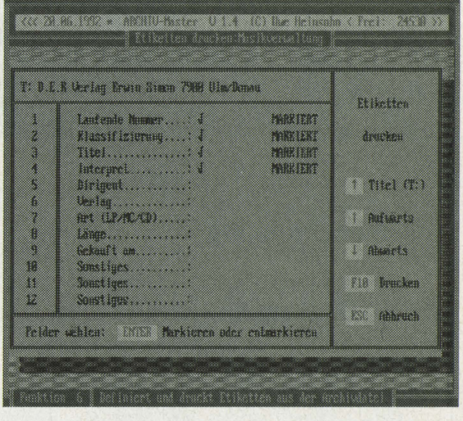
Außerdem legt es eine sogenannte Suchzeichenfolge an mit dem Namen:

MENÜDATEI.DAT.

Dabei ist MENÜDATEI der erste Teil des Archivnamens.

Zusätzlich, nicht unbedingt nötig, aber empfehlenswert, legt ARCHIV noch zwei Dateien an:

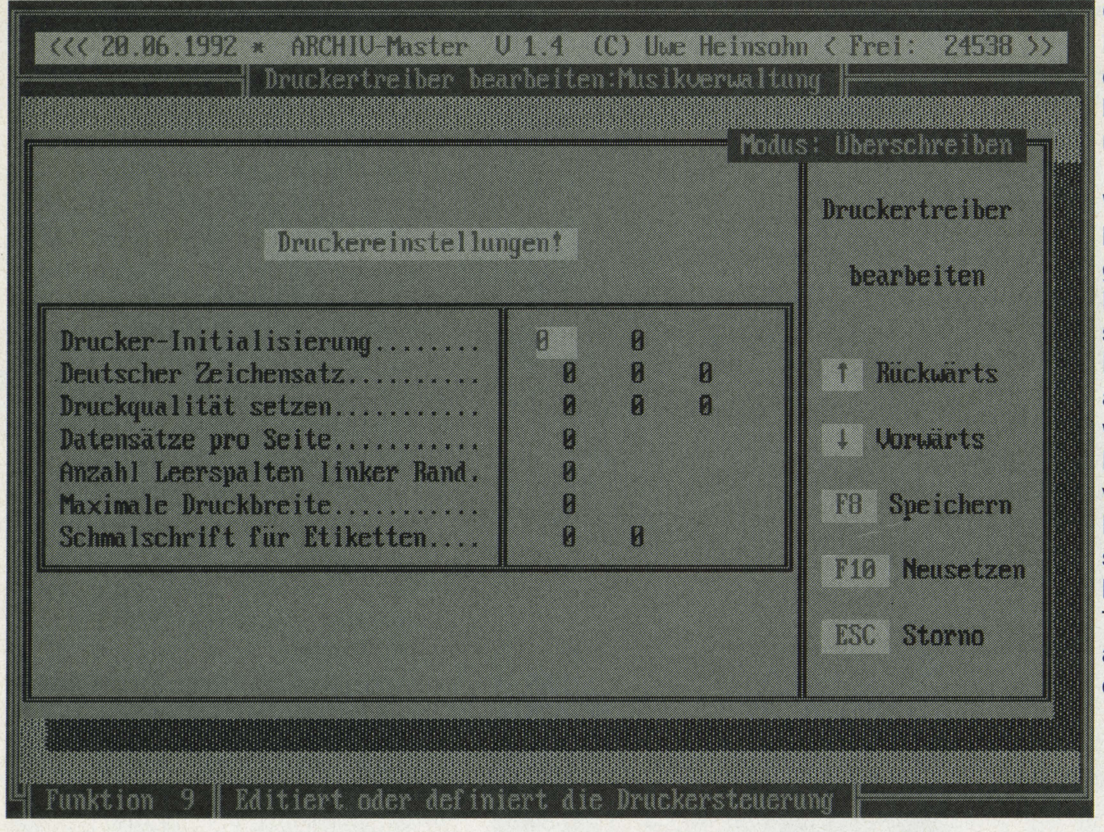
1. ARCHIV.CFG Für den Bildschirmmodus
2. ARCHIV.DRV Ein Druckertreiber



Einführung
Das Programm ist unterteilt in 11 Hauptmenüpunkte.

1. Archivdaten erfassen
2. Archivdaten bearbeiten
3. Archivdaten listen
4. Archivdaten suchen
5. Selektives Drucken
6. Etiketten drucken
7. Archiv Reorganisieren
8. Suchzeichen bearbeiten
9. Druckertreiber bearbeiten
10. Systemfarben bearbeiten
11. Betriebssystem
12. ARCHIV-Datei wechseln
13. Archivdaten-Sicherung
14. ARCHIV Beenden (ESC)

Dabei können die einzelnen Menüpunkte mit dem Leuchtbalken angewählt werden.
Bestätigen Sie dann mit Return.



Einzelbeschreibung

0. Archivauswahl

In dieses Menü gelangen Sie zuerst. Hier können Sie bis zu 12 verschiedene Archive definieren.

Mit 'ENTER' starten Sie ein bereits definiertes Menü. 'Strg-ENTER' ruft die Editierung auf. Dabei gibt es folgenden Aufbau:

1. Der Menütitel des Archives
2. Der Dateiname für das Archiv und seiner Suchzeichenfolge
3. Die 12 zu benennenden Archiv-Felder (Feldnamen)

Dabei lassen sich die verschiedenen Felder mit den Cursor-Tasten anfahren. Die TAB-Taste löscht dabei das gesamte Feld. Mit 'F10' sichern Sie die Einstellungen auf den Datenträger. ESC bricht das Ganze ab

1. Archivdaten erfassen:

Bei Anwahl dieses Menüpunktes erscheint ein Fenster mit einer leeren Eingabemaske, in der dem Archiv neue Bücher hinzugefügt werden können. Dabei ist eine freie Bewegung zwischen den einzelnen Eingabefeldern möglich. Auch wahllose Eingaben sind möglich. Soll der auf dem Bildschirm stehende Datensatz dem bestehenden Archiv hinzugefügt werden, so drücken Sie die Taste F8. Damit wird das Buch in die Datei geschrieben. Vorher wird noch nachgefragt, ob alle Daten richtig sind. Bei 'N' für Nein gelangen Sie wieder zur Editierung. Anschließend werden Sie gefragt, ob weitere Bücher hinzugefügt werden sollen. Bei einer Bejahung können neue Eingaben vorgenommen werden. Bei Verneinung gelangen Sie wieder in das Hauptmenü

Wenn die Taste F9 gedrückt wird, sehen Sie eine Liste von Suchzeichen. Eine Erklärung steht weiter unten.

Mit ESC gelangen Sie wieder in das Hauptmenü.

2. Archivdaten bearbeiten:

Hier ist das

Suchen,
Editieren,
Löschen und
Drucken

von einzelnen Buchdaten möglich.

A. Suchen:

Geben Sie in irgendeinem Feld den Suchbegriff ein und drücken dann F5. Auch hier kann die Suchzeichenliste mit F9 angezeigt werden.

Wird ein Feld mit diesem Inhalt gefunden, erscheint der gesamte Datensatz dieses Feldes im Fenster. Dabei sind die Sucheingaben in Fragmenten möglich und auch Groß-, Kleinschreibung wahlfrei. Die Stellung des Fragments im Suchbegriff ist völlig egal. Werden mehrere Datensätze gefunden, so steht das erste gefundene Buch im Fenster. Mit der Taste 'W' können Sie nun alle gefundenen Bücher durchblättern.

Beispiel:

Eingabe: o

findet: Biologie
Ozeane ...

B. Editieren

Wenn die Taste 'E' gedrückt wird, kann der aktuelle, im Fenster stehende Datensatz editiert werden. Auch hier wiederum können Sie sich die Legende anzeigen lassen. So läßt sich überprüfen, welche Eintragungen vorgenommen wurden. Die Editierfunktionen entsprechen denen des Menüpunktes Buchdaten erfassen.

C. Löschen

Mit der Taste 'L' kann ein Datensatz gelöscht werden. Nach einer Nachfrage wird der Datensatz als gelöscht gekennzeichnet. dabei steht im ersten Feld das Wort 'gelöscht'. So kann dieser Datensatz später mit einem neuen Satz wieder angelegt werden.

D. Drucken

Mit der Taste 'D' wird der aktuelle Datensatz ausgedruckt.

E. Neuer Suchbegriff

Die Taste 'N' gibt Gelegenheit, einen neuen Suchbegriff einzugeben.

Mit ESC gelangen Sie wieder ins Hauptmenü.

3. Archivdaten listen

Hier lassen sich alle Bücher der Reihe nach auflisten, wie sie in der Datei stehen. Eine Sortierung findet nicht statt.

Nach dem Aufruf erscheint das erste Buch im Fenster. Mit den Cursortasten kann nun vor bzw. zurückgeblättert, mit den Bildauf, Bildabtasten kann im 10er-Schritt vor-, bzw. zurückgeblättert werden. Mit Pos1 gehts zum 1. Datensatz. Mit Ende zum Letzten.

Bei Drücken der Taste 'D' wird der aktuelle Datensatz ausgedruckt.

Mit 'A' gelangt die gesamte Datei auf das Papier.

Mit ESC gehts zurück zum Hauptmenü.

4. Archivdaten suchen

Oft kommt es vor, daß einem der Titel etc. nicht mehr einfällt. Hierfür ist die-ser Punkt hervorragend geeignet. Dafür geben Sie nach Aufruf im Eingabefeld 'Suchstring' irgendein Fragmentstück, daß Ihnen noch einfällt, ein. Anschließend durchsucht ARCHIV den gesamten Datenbestand Feld für Feld und Satz für Satz nach dem Suchstring. Bei jedem Finden des Suchstrings in irgendeinem Feld wird das gefundene Feld kenntlich gemacht. In der unteren Zeile wird die Anzahl der Funde angezeigt. Wird diese Eingabe nicht gefunden, ist er garantiert nicht vorhanden. Dann müssen Sie sich mit 'Buchdaten listen' behelfen.

Mit 'F9' läßt sich eine Suchzeichenfolge aufrufen. In ihr können Sie sich mit den Cursortasten einen Eintrag aussuchen. Wird diese Liste dann mit 'ENTER verlassen, steht der Inhalt dieser Liste im Suchfeld. Mit 'ESC' bleibt der ursprüngliche Feldinhalt erhalten.

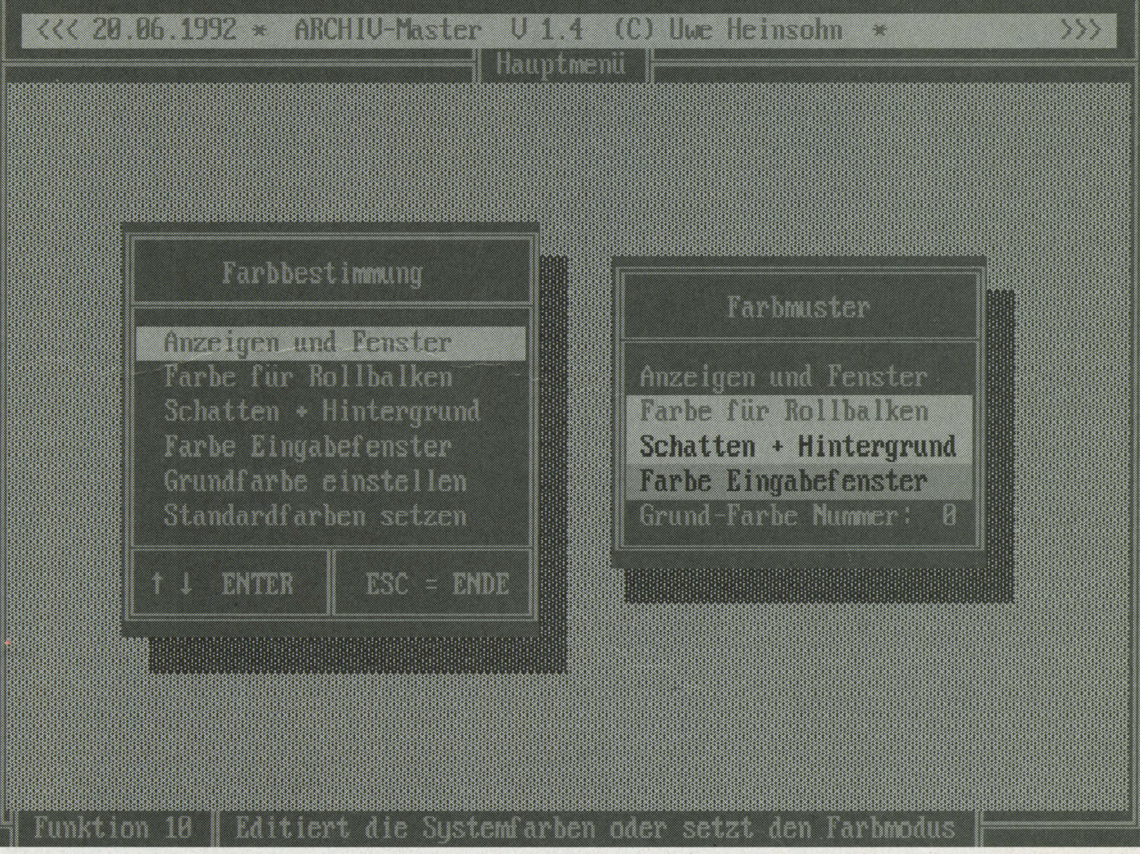
5. Selektives Drucken

Dieser Punkt entspricht exakt dem Menüpunkt 'Buchdaten suchen', wobei dabei aber nicht gedruckt werden konnte. Um nun gezielt bestimmte Suchkriterien ausdrucken zu können, kann dieses Menü aufgerufen werden. Auch hier kann mit 'F9' auf die Suchzeichenfolgen zugegriffen werden.

6. Etiketten drucken

In dieser Funktion können von einzelnen oder auch allen Datensätzen Etiketten erstellt werden.

Dazu fragt das Programm zuerst nach den Feldern, die auf dem Etikett erscheinen sollen. Dazu kann mit den Cursor-Tasten auf den Feldern auf und abgefahren werden. Mit ENTER wird das Feld markiert. Ein bereits markiertes Feld wird wieder entmarkiert. Nach dem Druck auf F10 verzweigt ARCHIV in das nächste Menü. Hier müssen Sie dem Programm sagen, ob Einzeletiketten oder von der gesamten Datei gedruckt werden soll. Wenn Sie hier 'A' drücken und der Drucker bereit ist, werden die Etiketten gedruckt. Bei Einzeletiketten haben Sie noch die Möglichkeit, den entsprechenden Datensatz auszuwählen. Anschließend wird auch dieses Etikett ausgedruckt.



7. Archiv reorganisieren

Diese Funktion erstellt aus der bestehenden Archivdatei ein neues Archiv. Dabei werden die als gelöscht markierten Datensätze aus der Datei entfernt und die Daten neu durchnummeriert.

8. Suchzeichen bearbeiten

Die sogenannten Suchzeichen sollen dazu dienen, Kürzel für Eingaben zu definieren. Wenn Sie hier die wichtigsten Feldinhalte eintragen, kann die Suchfunktion enorm rationalisiert werden. Geben Sie die Kürzel ein und sichern Sie sie mit F8. 16 Kürzel stehen maximal zur Verfügung.

9. Druckertreiber bearbeiten

Damit das Archiv auch richtig auf's Papier kommt, läßt sich hier ein Druckertreiber generieren.

In allen Parameterfeldern können Sie sich frei bewegen. Mit den Cursortasten auf und ab bewegt sich der Cursor aufwärts bzw. abwärts.

Tragen Sie hier alle erforderlichen Parameter ein. Nicht benötigte lassen Sie einfach leer bzw. mit 0 stehen. Bezüglich der Parameter konsultieren Sie Ihr Druckerhandbuch. Die Druckercodes werden dezimal angegeben.

Drücken Sie die Taste 'F8', dann wird der Treiber unter dem Dateinamen 'ARCHIV.DRV' auf dem Datenträger gesichert und zum Hauptmenü zurückgekehrt.

Mit 'F10' können Sie diese Parameter gleich aktivieren. Das ist z.B. nötig, wenn nach dem Start die Parameter geändert werden.

Mit 'ESCape' kann dieses Menü abgebrochen werden.

10. Systemfarben bearbeiten
Hier können die Farben des Programms eingestellt werden, um ARCHIV an alle Grafikkarten anzupassen.

Dabei haben Sie 4 Möglichkeiten:

F + M

F —> Standardfarben für die Farbkarte (CGA/EGA/VGA)

M —> Standardfarben für Monocromkarten (Hercules/MDA)

Hier können Sie einen bestimmten Bildschirmmodus erzwingen. Das ist z.B. bei einem Laptop mit LCD-Bildschirm sinnvoll, bei dem nur Monocromdarstellung möglich ist, dabei aber eine Farbkarte ist. ARCHIV legt hier eine Datei mit dem Namen 'ARCHIV.CFG' an, die beim Start eingelesen wird.

L

Die Farberzwingung wird damit wiederaufgehoben und die Datei 'ARCHIV.CFG' gelöscht.

E

Diese Funktion ist für die Farbe dieAufwendigste. Sie können für die grundlegenden Bildschirmteile dieFaben frei einstellen. Alle Einstellungen werden in der Datei 'ARCHIV1.CFG' gesichert.

11. Betriebssystem

Dieser Punkt gibt Ihnen die Möglichkeit, auf die DOS-Ebene zu gelangen. Mit EXIT kehren Sie zurück.

12. ARCHIV-Datei wechseln

Damit kehren Sie zum Anfangsmenü zurück und können entweder eine neue Archivdatei starten oder eine Neue definieren und dann starten.

13. Archivdaten-Sicherung

Um eine möglichst wenig aufwendige Datensicherung zu gewährleisten, besitzt ARCHIV diese Funktion. Sie werden zuerst nach der Art der Sicherung gefragt.

(S)ichern oder (Z)urückschreiben

Danach können Sie das Laufwerk (A oder B) angeben, in das oder wohin die Sicherung erfolgen soll. Danach kehren Sie zum Programm zurück.

14. ARCHIV beenden (ESC)

Hiermit wird das Programm beendet und kehrt nach DOS zurück. Dieser Punkt kann auch mit ESCape angewählt werden.

Tastaturübersicht

Sondertasten:
Funktion:

F1
Ruft eine Hilfsseite auf, aber nur im Hauptmenü.

F5
Sucht nach vorher eingegebenen Daten.

F8
Sichert die eingegebenen oder editierten Daten auf Datenträger.

F9
Zeigt eine Suchzeichenliste, die auch übernommen werden kann.

F10
Schickt die neue Drucker-konfiguration zum Drucker.

ESC
ruft das Hauptmenü auf oder beendet das Programm.

Cursortasten:
Funktion:

Cursor auf zeigt den vorherge-henden Datensatz .

Cursor ab
zeigt den darauffolgenden Datensatz.

Bildauf-Taste
verzweigt zehn Datensätze rückwärts.

Bildab-Taste
verzweigt zehn Datensätze vorwärts.

Pos1-Taste
Zeigt den ersten Datensatz.

Ende.-Taste
Zeigt den letzten Datensatz.

Normale Tasten:
Funktion:

D = Drucken
Druckt einzeln selekierte Datensätze.

A = Alles
Druckt den gesamten Datenbestand.

W = Weiter
Sucht und zeigt den nächsten Datensatz.

E = Edit
Editiert den sichtbaren Datensatz.

L = Löschen
Löscht den sichtbaren Datensatz.

N = Nächste
fragt nach neuem Suchkriterium.

Editortasten:
Funktion:

Cursor auf
eine Zeile aufwärts

Cursor ab
eine Zeile abwärts

Cursor links
eine Spalte nach links

Cursor rechts
eine Spalte nach rechts

Backspace
löscht das Zeichen links vom Cursor

ENTER/Return
bestätigt die Eingabe.

Autor : **GREGOR ECKERT**

WINWORD

Einleitung

Die Möglichkeiten der Textverarbeitung hat sich in den letzten Jahren sehrverändert. Die reine Texterfassung, wie zur Zeit der Schreibmaschine, ist um weitere Fähigkeiten erweitert worden, welche Gestaltung und Illustration der Texte ermöglichen.Eine einfache Übersicht der Möglichkeiten soll Ihnen die nachstehende Tabelle geben.

Texterfassung
- Rechtschreibprüfung
- Synonymwörterbuch
- Datenverarbeitung (Speichern, Laden, Drucken der Texte ..)
- Textdarstellung (Seitenlayout)
- Grafikeinbindung

DasTextverarbeitungssystem WINWORD stellt Ihnen diese Möglichkeiten unter dem Betriebssystem MS- DOS und WINDOWS zur Verfügung.

INSTALLATION

Um Word für Windows benutzen zu können muß vorerst eine Installation des Programms erfolgen. Diese Installation kopiert alle notwendigen Dateien in wählbare Verzeichnisse. Zum einen sind das die WinWord Ausführungsdateien, zum anderen sind es die nötigen Bildschirm-, Drucker- und Gerätetreiber. Während der Installation werden Informationen zur Grafikkarte, zur Maus, zum Drucker und zum Port verlangt. Sie sollten sich vorher Ihre entsprechende Konfiguration ansehen; z.B.: VGA-Grafikkarte, Microsoft oder kompatible Maus, Epson 24-Nadel-Drucker, LPT1.
Die Installation von WinWord ist auf zwei Arten möglich (was bei vielen Windows-Programmen auch möglich ist).

1. Disketteninstallation,
Um Winword von Diskette zu installieren, legen Sie die erste Diskette in Laufwerk A und rufen das Programm 1"install.exe“ auf. Dann meldet sich das Installationsprogramm mit der Bestätigung. Nachdem Sie die ENTER-Taste gedrückt haben erscheint die Vorgabe eines änderbaren Laufwerk- und Verzeichnisnamen (Installationspfad). Durch bestätigen mit der ENTER-Taste werden die ersten Dateien in das Verzeichnis kopiert. Im weiteren Verlauf der Installation müssen Sie mehrmals die folgende Diskette einlegen und die Konfiguration Ihres Computers angeben. Dabei werden Standardvorgaben (Grafikmodus, Mausbedie-nung, Tastatur, Nationalität) gemacht, welche über Auswahltasten und entsprechende Menüs geändert werden können.

2.Festplatteninstallation.
Bei der Festplatteninstallation brauchen Sie etwa 6MB mehr freien Speicherplatz um den Inhalt der Disketten in ein beliebiges Verzeichnis zu kopieren. Nach der Installation sollten Sie diese löschen um den Speicherplatz zu vergrößern.

3.Hauptteil
Um mit WinWord arbeiten zu können muß die Bedienung der Textverarbeitung bekannt sein. Zur Bedienung ist auf jeden Fall eine Tastatur notwendig. Mit Hilfe einer Maus wird der Umgang für der den Einsteiger und weniger geübten Anwender erleichtert.
Nach dem Start von WinWord erscheint die erste Seite eines Dokumentes mitseiner Ein teilung in :

a) Titelleiste (oberste Zeile)
b) Menüleiste (zweite Zeile)
c) Statuszeile (unterste Zeile)
d) Bildrolleisten (rechte Spalte und evtl.

Zeile über der Statuszeile)
Mit Hilfe der Menüleiste ist es möglich weitere Einzelheiten der Textdarstellung anzeigen zu lassen (z.B. Schriftart, Schriftgröße, Fett-, Kursivdarstellung usw.). Diese Darstellung der Einzelheiten werden dann im Laufe dieser Reihe an gegebener Stelle aufgeführt.

TEXTEINGABE

Am Anfang steht natürlich die Texteingabe. Dazu stellt WinWord ein Eingabezeichen in Form eines senkrechten Balkens an den Seitenbeginn links oben. Hier kann mit der Texteingabe über Tastatur begonnen werden. Wenn Sie jetzt Text eingeben erscheint dieser in einer bestimmten Schriftart und Schriftgröße. Diese Angaben können Sie über den Menüpunkt ANSICHT / ZEICHENLEISTE mit der Maus hervorholen oder mit der Tastatur über die Tastenfolge ALT-A / Z als weitere Zeile unterhalb der Menüzeile darstellen. Dort werden die Schriftart (i.a. Tms Rmn - Times Roman), die Schriftgröße (in Pt - Punkt) und weitere Schalter zur Darstellung angegeben. Die Schalter der ZEICHENLEISTE werden nachfolgend erläutert :
Schrift: alle Schriftarten (Fonts/Zeichensatzt) welche unter WINDOWS installiert wurden
P: Schriftgrösse in Punkt;je nach Schriftart sind unterschiedliche Größeneinstellungen möglich

F : Fettdruck
I : Italic(Kursivdruck)
K : Kapitälchen(Großschrift)
U : Unterstreichen
W : Wörter unterstreichen
D : Doppelt unterstreichen
H : Hochgestellt
T : Tiefgestellt
* : Bildschirmanzeige : Alles anzeigen .

Wenn Sie als erstes einen Text eingeben der über eine Textzeile hinausgeht (z.B. diese Textzeile), dann werden Sie sehen, daß WinWord selbständig die Zeile wechselt. Diesen Zeilenwechsel nennt man Zeilenumbruch. Diesen Zeilenumbruch kann der Benutzer auch über Betätigung der ENTER-Taste bzw. über SHIFT-ENTER-Tastenkombi-nation erreichen. Der Unterschied liegt im sogenannten harten bzw. weichen Zeilenumbruch. Mit der *-Taste in der Zeichenleiste kann dieser Umbruch auf dem Bildschirm dargestellt werden. Sie sollten bei der Texteingabe diese Taste drükken da dann die Einteilung des Textes besser zu erkennen ist. Der harte Textumbruch dient dazu ein frühzeitiges Zeilenende und Textabsatzmarken zu setzen (erkennbar als PI-Zeichen).

Der weiche Textumbruch sollte innerhalb eines Absatzes benutzt werden um eingestellte Schriften und Formate beizubehalten (erkennbar an dem dargestellten Pfeil am Zeilenende). Innerhalb eines Absatzes verwendet WinWord zunächst das selbe Zeichenformat und die selben Formatangaben. Diese Formatangaben bzw. Formatier-ungen können nachträglich beliebig geändert werden. Dazu zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf die zu formatierende Textzeile links neben dem Text. Die markierte Zeile wird dann invers dargestellt. über die Zeichenleiste oder das Menü Format / Zeichen können Sie dann entsprechende Änderungen an-geben. Um ganze Absätze zu formatieren gibt es die Möglichkeit über Format / Absatz Änderungen vorzunehmen.
Diese Formatangaben können sie auch über das Zeichen- und Absatzlineal im Menü Ansicht vornehmen. Dazu klicken sie mit der Maus das Ansicht-Menü an und wählen dann Zeichenleiste und Absatzlineal. Die vorher markierten Textbereiche werden nach einer Änderung im Menü sofort auf dem Bildschirm dargestellt. Desgleichen gilt auch für einzelne Zeichen. Um ein Zeichen zu markieren zeigen sie entweder mit der Maus auf den Buchstaben oder auf die Zahl und bewegen dann bei gedrückter linker Maustaste denn Mauszeiger über das zu ändernde Zeichen. Mit der Tastatur erreichen sie das gleiche indem sie den Cursor an die Stelle gehen wo sich das zu ändernde Zeichen befindet und halten die Shift-Taste gedrückt während sie den Cursor auf das nachfolgende Zeichen bewegen(i.a. nach rechts). Danach ist dann das Zeichen invertiert dargestellt. Nun können sie wie oben beschrieben die Zeichenformatierung ändern.

Diese soll nur eine kleine und kurze Einführung in WinWord sein um einige Möglichkeiten und Vorzüge kennenzulernen. Bei weiterem Interesse werde ich diesen Artikel fortsetzen.

NeuerCOMPAQ PORTABLE 486 mitMono-TFT-Display München.

Die Compaq Computer GmbH hat den **COMPAQ PORTABLE 486** Personal Computer angekündigt, den ersten portablen PC seiner Klasse mit Aktiv-Matrix-Schwarzweißbildschirm in Standard-VGA-Auflösung.
Der **COMPAQ PORTABLE 486** ist ideal geeignet für kunden, die anspruchsvolle PC-Anwendungen mit auf die Reise nehmen wollen und gleichzeitig Wert auf exzellente Bildschirmqualität legen. Dieser tragbare Hochleistungs-PC mit **EISA-Bus** und Netzstrombetrieb ist das jüngste Mitglied in der innovativen Familie portabler PCs von Compaq. Im vergangenen Jahr wurde der COMPAQ PORTABLE 486c mit Aktiv-matrix-Farbbildschirm angekündigt und ist seither eines der erfolgreichsten Produkte seiner Klasse.

Die **COMPAQ PORTABLE 486** Familie wurde für technische und rechenintensive PC -Anwendungen konzipiert, wie sie meist von Architekten, Ingenieuren, Softwareentwicklern, Finanzfachleuten und LAN-Netzadministratoren eingesetzt werden.

„Dieser neue leistungsstarke portable PC erfüllt den Wunsch der Kunden nach optimaler Computerleistung im tragbaren Gehäuse mit einem hochwertigen Schwarzweißbildschirm, und das alles zu einem äußerst günstigen Preis“, erklärte Roland Härtner, Marketing Direktor der Compaq Computer GmbH. Standardmäßig ist der **COMPAQ PORTABLE 486** mit 4MB Arbeitsspeicher (erweiterbar auf 32 MB), einem 1,44 MB 3,5 Zoll Diskettenlaufwerk und 120 MB Festplatte, einer abnehmbaren DIN-Tastatur, vielfältigen Sicherheitsfunktionen und einer weltweit gültigen Einjahres-Garantie ausgestattet.

Die Modelle des neuen **COMPAQ PORTABLE 486** mit TFT-Schwarzweißbildschirm beginnen bei 11.300,- DM für das Modell 120 mit 120 MB Festplatte. Darüberhinaus hat Compaq die preise für den **COMPAQ PORTBALE 486c** um bis zu 19 & gesenkt. Sie liegen bei 16.800,- DM fÅr Modell 120 und 18.820 DM für Modell 210.

EVEREX Systems erhält bedeutende Auszeichnung vom InfoWorld MagazineFrankfurt.

Das renommierte amerikanische Magazin InfoWorld hat jetzt den**EVEREX STEP** Megacube zum „Fileserver des Jahres 1991“ ernannt. Damit kann **EVEREX Systems** eine weitere bedeutende Auszeichnung eines der führenden

Fachmagazine aufweisen: Die Zeitschrift PC/Computing hatte zuvor dem **STEP** Megacube aufgrund seiner außergewöhnlichen Leistungsstärken den Titel „Ultimate PC“ verliehen. Ausschlaggebende Kriterien für diese Auszeichnung waren unter anderem die
hohe Performance sowie die mit 12 Steckplätzen überaus optimale Erwei-terungsfähigkeit des 486/33-EISA-Systems. Damit stellt der **EVEREX STEP** Megacube durch seine innovative Architektur optimal für eine perfekte Zu-sammenarbeit mit heutigen und kommenden Prozessorgenerationen geeignet ist. Bei der preisverleihung erläuterten die Redakteure von Info World, warum sie den **STEP** Megacube zum „Fileserver des Jahres“ wählten: „Es gibt nur wenige Eigenschaften, die PC-Anwender mehr faszinieren als innovatives Design. 1991 lag der wÅrfelfîrmige Fileserver von **EVEREX** heir deutlich an der Spitze vor allen anderen beurteilten Systemen und Konzepten. Er sieht eheraus wie ein ver-klinerter Minicomputer als ein typischer PC, und er bietet eine außergewîhnliche Ausbaufähigkeit sowuie eine absolute Spitzengeschwindigkeit, und das alles zu einem Preis, der sich mehr als
sehen lassen kann.“

OKI OL 410: Neuer 4-Seiter mit PCL V

Mit dem Einzelplatzdrucker OL 410 bietet **OKO** ab sofort eine weitere Alternative für einen **LED-Drucker** im unteren Preissegment an. Das für DM3198,- (inkl. MwSt,) erhältliche 4 Seiten pro Minute schnelle Modell bietet neben der aktuellen Emulation HP Laserjet III mit der Seitenbeschreibungssprache PCL V und der Plottersprache HP GL/2 - die Emulation IBM Proprinter III XL.
Die zwei frei skalierbaren Schriftfamilien Univers und CG Times, die jeweils kursiv, fett, fett krusiv und normal ausgegeben werden, gehören, wie auch die HP-kompatiblen Bitmap-Schriften Line Printer, Courier, Dutch und Swiss, zur Standardausstattung des OKI 4-Seiters. Zur optimierten Ausgabe von Schriften und Linien dient das im OL 410 integrierten Kantenglättungssystem, OKI Smoothing Technolgy, das sich über das komfortable Bedienfeld einstellen läßt.
Der OL 410 besitzt eine Centronics-parallele Schnittstelle. Als Option ist eine serielle RS232C-Schnittstelle erhältlich. Der Standardspeicher von 1MB läßt sich je nach Bedarf um weitere 4MB (in 1MB-Stufen) aufrüsten.
Wie bei allen **OKI LED**-Modellen schaltet der Lüfter des OL 410 nach einer oder acht Minuten nach dem letzten Druckvorgang auf Sparbetrieb und minimiert so den Geräuschpegel des Druckers. Wegen der Kompatibilität zu anderen **OKI OL**-Modellen steht bereits ein umfangreiches Angebot an Zubehör für den OL 410 zur Verfügung. Das sind beispielsweise zahlreiche Schriftkarten aus der **OKI**-Schriftenbibliothek, Papierkassetten für die Verarbeitung unterschiedlicher Papierformate sowie die Möglichkeit, durch den Einsatz eines zweiten Papierschachts, weitere 200 Blatt zu verarbeiten. Die Rücknahme des OL-Verbrauchmaterials zur fachgerechten Entsorgung erfolgt seit dem Frühjahr 1991. So wird dieser Service selbstverständlich auch fÅr den OL 410 angeboten.
Es muß jedoch nicht immer PCL V sein. Das zeigt die weiterhin starke Nachfrage nach **PCL IV**-Druckern. So wird das HP Serie II-kompatible Modell OL 400 im Oki-Druckerprogramm weitergeführt. Das gleiche gilt auch für den OL 800, dessen PCL V-"Nachfolger“ zur CeBIT 92 präsentiert wurde.

Public Soft mit zusätzen zu Generic CADD

Rechtzeitig zur Freigabe der deutschen Version von Generic CADD 5.0 durch die Fa. Autodesk (vorgestellt während der diesjährigen CAT) hat die Gütersloher Public Soft GmbH ihre Reihe der Zusatzprodukte erweitert und verbessert.
Alle Symbloe sind in Gruppen zusammengefasst, auf verschiedene Darstellungen durch Skalierungen und Drehungen wurde verzichtet, da das neue genric CADD 5.0 die „verschachtelte“ Befehlsstruktur beherrscht.
Die Architekturbibliothek umfaßt ca. 600 Symbole aus den Disziplinen Architektur / Innenarchitektur, während die Elektrotechniksammlung etwa 200 verschiedene Darstellungen enthält. Neu hinzugekommen ist die Klimatechnik mit Symbolen aus der Wärmetechnik, der Wasserver- und -entsorgung, Steuerungstechnik, dem Rohrleitungsbau, der Verfahrenstechnik etc. Durch Kombination der Symbole mit versch. Antriebsarten sind weit über 1000 Varianten möglich.
Ebenfalls neu ist die Profilsammlung (T-, I-, U-, L- und Z-Stühle), die auf Wunsch auch mit den entsprechenden Scriptdateien für individuelle Erweiterungen geliefert werden. Von einem beratenden Ing.-Büro wurde die Bibliothek „Stahlbau“ entwickelt, die dem Hochbauingenieur ca. 700 Komponenten aus den Bereichen Stahlbau, Holzbau und Stahlbetonbau zur Verfügung stellt.
Doch das ist noch nicht alles. Je nach verwendeter Grafikkarte sind die Symbole als „"Preview-Pages“ abgelegt, was die Anwahl deutlich erleichtert.
Auf Wunsch sind alle Bibliotheken als DXF-Dateien auch für andere CAD-Programme erhältlich.

Aceex DM-1496 E V.42 bis Fax /

Datenmodem, hervorragendes Preis/ Leistungsverhältnis

Die Firma DTP Service Riedlbauer vertreibt ab sofort das neue, auf dem Rockwell Chipsatz basierende Aceex 14.400 bps Highspeed-Faxmodem mit CCITT V.32bis, V.32, V.22bis, V.22 und V.23 für 1200/75 bps für BTX.
Es bietet durch V.42bis/MNP5 Datenkompression eine effektive Übertragungsrate bis zu 57.600bps. Als Fehlerkorrekturverfahren sind V.42 und MNP2-4 implementiert. Faxe können nach Gı mit 9600 bps und V.17 mit 14.400 bps gesendet und empfangen werden. Der Fax-Befehlsstandard ist Class 1 oder 2.
Im Preis enthalten sind die Fax- und Modemsoftware Quicklink, wahlweise für DOS, WINDOWS oder Macintosh, ein serielles RS 232 Kabel, universal TAE F/N Telefonkabel und ein 220V Netzteil. Die Gewährleistungsfrist beträgt 2 Jahre. Eine Postzulassung hat das Gerät leider noch nicht. Die Faxsoftware Winfax von Delrina ist optional erhältlich. Der empf. Verkaufspreis beträgt DM 799,-

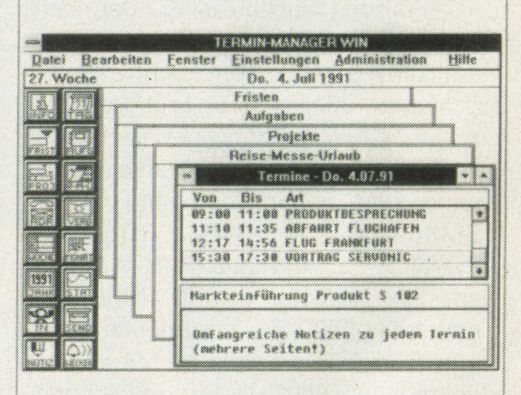
Verlag Technik klagt gegen Vogel Verlag

Plagiat des Buches „Clipper“ verboten

Vor dem Landgericht Berlin mußte der Würzburger Vogel Verlag eine empfindliche Niederlage einstecken. Ab sofort ist dem Vogel Verlag per einstweiliger Verfügung untersagt, ein Plagiat des Buches „Clipper 5.0“ aus der Reihe Praktische Informatik des Verlages Technik, Berlin - seit 1991 ein Unternehmen der HUSS-Verlagsgruppe Berlin/München - zu vertreiben.

Der Titel „Clipper“ von Holz/Plogas aus dem Verlag Technik, Berlin enthielt in seiner Erstausgabe bereits die Version 5.0, die zum Zeitpunkt der Herausgabe des Buches gerade neu erschienen war. Der Verlag Technik war damit schneller als der Wettbewerb und bewies damit ein weiteres Mal, wie aktuell seine Reihe „Praktische Informatik“ ist. Nur ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung erschien von den gleichen Autoren im Vogel Verlag ein Buch unter dem Titel „Clipper 5.X“ mit weitgehend identischen Inhalten zur gleichen Thematik, jedoch ohne Hinweis auf das Erstlingswerk. Die Richter zögerten nicht lange und untersagten nun dem Vogel Verlag den Vertrieb des unzulässigen Plagiats.

Für Geschäftsführer Klaus Hieronimus ist das wettbewerbswidrige Verhalten des Vogel Verlages ein Beweis für den „Kolonialstil“ einiger westdeutscher Verlage gegenüber einem ostdeutschen Konkurrenten. Wie der erfreuliche Absatz von Clipper zeige, behaupte der Verlag Technik jedoch trotz der „Querschüsse aus dem Westen“ seine Marktchancen. Das Buch „Clipper 5.0“ ist weiterhin in den Buchhandlungen oder über den Verlag Technik erhältlich.



WORLD CLASS RUGBY - FIVE NATIONS EDITION

Wie Cricket gehört auch Rugby zu jenen Sportarten, deren komplexes Regelwerk außerhalb des britischen Königsreichs in erster Linie Verwirrung hervorruft: Zwei Teams aus jeweils elf oft schon etwas älteren Herrschaften spurten auf einem Fußballfeld einer gurkenförmigen Kugel hinterher. Wer das Ei mit dem Fuß über die gegnerische Außenlinie befördert, sammelt Punkte. Auch Touchdowns wie beim American Football werden honoriert. Spielefans, die vor dem PC etwas von der rauhen Rugby-Luft schnuppern wollen, dürfen sich bei World Class Rugby zunächst durch zahlreiche Menüs wählen. Aber Icons verändert der Coach seine Nationalität, die Wind- und Platzverhältnisse, legt die Matchlänge zwischen vier und Achtzig-Minuten fest oder verändert im Manager Teil die Spieler-Statistiken. Danach hat er die Qual der Wahl, entweder probehalber gegen den Rechner oder einen Kumpel ein Freundschaftsmatch auszutragen, aber auch in die internationale Liga aus sechzehn Teams einzusteigen. Die selben Mannschaften nehmen auch an der Weltmeisterschaft teil, nur daß hier im K.O.-System um den höchsten Score gerungen wird. Zusätzlich steht noch der Five Nations Grand Slam auf dem Porgramm. Nach soviel Vorarbeit geht es nun endlich aufs Feld. In bekannter Kick-Off-Manier nehmen die Balltreter aus der Vogelperspektive Aufstellung. Ein Kreuzchen weist den Spieler als aktiv aus, der gerade am nächsten zum Ball steht. Nun wirft man einen Paß oder wagt selbst einen Sturmlauf. Strategische Angriffsplanung ist aufgrund der künstlich intelligenten Computercracks dringend erforderlich. Dabei leistet der ausblendbare Radarschirm genauso gute Dienste wie der „Blimp-Modus", der das gesamte Spielareal auf einmal auf den Monitor zaubert. Wem diese Extraperspektive zur Orientierung noch nicht reicht, der wechselt auf m Tastendruck in die isometrische 3D-Sicht. Zur Abrundung des Geschehens gibt es auch Zeitlupenwiederholungen, die sich übrigens auf Festplatte speichern lassen. „World Class Rugby" hält sich akriebisch an die Regeln, Freischlag und mehrere Abseitsklauseln eingeschlossen. Bei aller Liebe zum Detail steht der Spielspaß nicht zurück. Schon auf ATs kommt das Programm mächtig in Fahrt. Flotte Bilderbuchkombinationen gehören dank der umkomplizierten Steuerung zur Tagesordnung. Angesichts des hohen Tempos gehen die schnelle, aber blasse Rasenrafik und die mickrigen Sprites gerade noch als zweckmäßig durch. Mit einer Soundkarte dudelt der PC eine fetzige Titelmelodie. Im Spiel dagegen erklingen die Schiedsrichterentscheidungen leider nur aus dem PC-Piepser. „World Class Rugby" ist trotzdem ohne Zweifel die bislang gelungenste Simulation dieses englischen Nationalsports. Hat man Regeln und Taktiken erst mal begriffen, steht spaßigen Rugby-Stunden vor dem Monitor nichts mehr im Wege.

Carsten Borgmeier

Name: World Class Rugby- Five Nations Edition
Hersteller: Audiogenic
Vertrieb: Bomico
Grafik: VGA in 256 Farben, EGA in 16 Farben, CGA in 4 Farben
Sound: Intern, AdLib
Steuerung: Joystick oder Tastatur

Toyota Celica GT Rallye

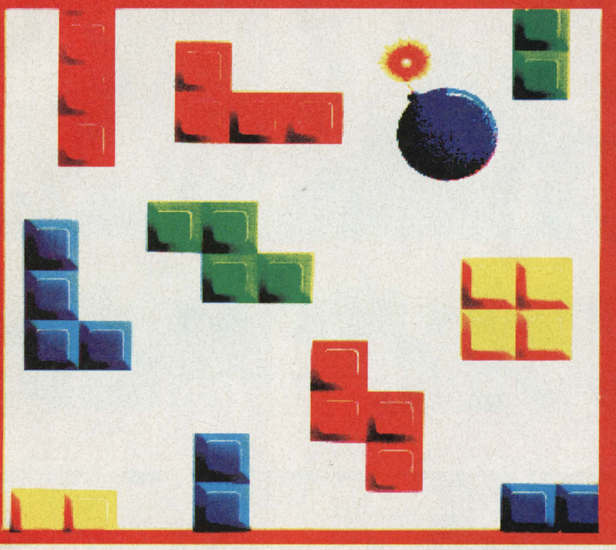
Das hier ist keine Testfahrt, sondern der Kampf um den Weltmeistertitel; übrigens ohne sichtbare Konkurrenten. Auf je zehn Kursen speedet der schnittige Celica durch die mexikanische Sandkiste, liebliche engländische Landschaften und ein winterlich-unwirtliches Finnland. Am meisten Spaß machen Sandssturm, Haarnadelkurve und Schlitterbahn natürlich bei spiegelverkehrter Lenkung: man steuert rechts - die Karre zieht's nach links. Natürlich darf in den drei Ländern auch auf jeweils drei Strecken
geübt werden. Dabei stellt sich der Wagenlenker auf die optionalen Sensibiltäten (robuste, mittlere und sehr empfindliche Steuerung) seines Geschosses ein und arbeitet einen Co-Piloten beziehungsweise dessen Anweisungen aus. Dazu schaut man sich die jeweilige Strecke genau an und gibt die Warnungen ein, mit denen der Beifahrer im Ernstfall vor tückischen Kurven oder Hindernissen warnen soll. Auf den software-internen, vorgegebenen Co-Piloten ist übrigens nicht 100%ig Verlaß der nimmt es mit dem Timing nicht so genau. Schepperndes Blech wird dann mit Strafpunkten geahndet. Aber letztlich hängt der Erfolg vom Spieler selber ab. Also, Handschuhe anziehen, und die Pfötchen fest ans Lenkrad so sieht es zumindest am Bildschirm aus. Der Computerpilot hat die Kralle natürlich am Joystick, die Blicke auf der Zeituhr und hoffentlich auch auf der Straße, die ihn ansehnlicher ausgefüllter Vektorgrafik vorbeifegt. „Wuschhhh!" - das eben war ein Baum, und dies ein Haus. Ja, Gremlin hat Wert darauf gelegt, daß nicht nur die Technik stimmt, sondern auch der Ausblick. Immer wieder neue Landschaften, aber immer dasselbe Ziel, nämlich zu den ersten 20 Fahrern zu gehören. Ab dem 21. droht die Disqualifikation, in anderen Worten: dann darf man im nächsten Land nicht mehr an den Start. Und den Weltmeistertitel kann man dann sowieso in der Schornstein schreiben. Mit den ersten fünf englischen Strecken kommen halbwegs pfiffige Motorjockey noch gut zurecht. Dann wird's haarig, in Mexiko später sandig und abschließend in Finnland schneematschig, rutschig und stürmisch. Zugegeben, die Idee vom Autorennen unter widrigen umständen ist ein Oldtimer. Aber darum ist es auch immer wieder eine Herausforderung, diese Idee aus der Urzeit der Zweitaktstinker neu und originell zu variieren. Mit „Toyota Celica GT Rallye" gelang Gremlin ein guter Nachbau. Nur ein paar böse Konkurrenten hätten wir uns noch gewünscht!

Carsten Borgmeier

Name: Toyota Celica GT Rally
Hersteller: Gremlin
Vertrieb: Rushware
Grafikkarten:
Soundkarten:
Steuerung: Maus, Joystick


Challenging. Super Tetris.
American, one Japanese and one Russian (including the creator of Tetris), set to work in a contest to devise the ultimate Tetris game. Eventually, the best ideas of each team were merged into this stupendous sequel.
Super Tetris is packed with enough new features and challenges to make it an invigorating new game for even the most hard-core Tetris fanatic.
It also takes advantage of the capabilities of the newest generation of computers, with brilliant graphics of the Moscow Circus and wonderful Russian theme music for each level of play.
So, into the pit, comrade. We know you'll have as much agonizing, addictive fun playing Super Tetris as you've had with classic Tetris.
Moscow Circus graphics will leap out at you.

SUPER TETRIS™





To the bold go the spoils: Super Tetris rewards you for uncovering buried treasure squares.



the cold war is over. But blast away nistakes with falling bombs anyway.



Battle a friend in the same pit! Special competitive and head-to-head modes let you duke it out Super Tetris style.

SCREENSHOT



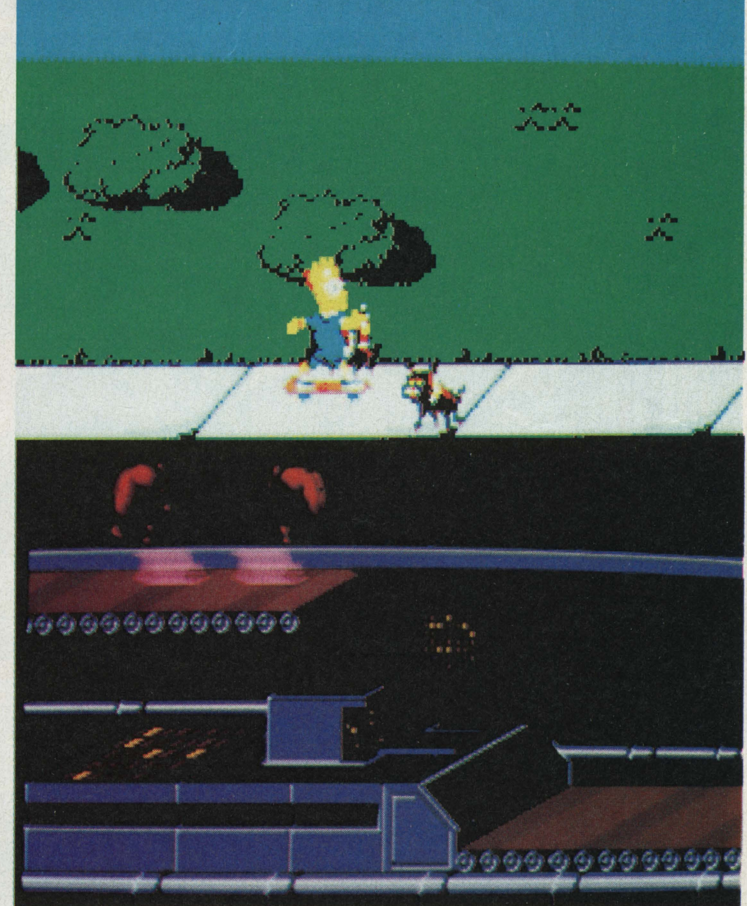


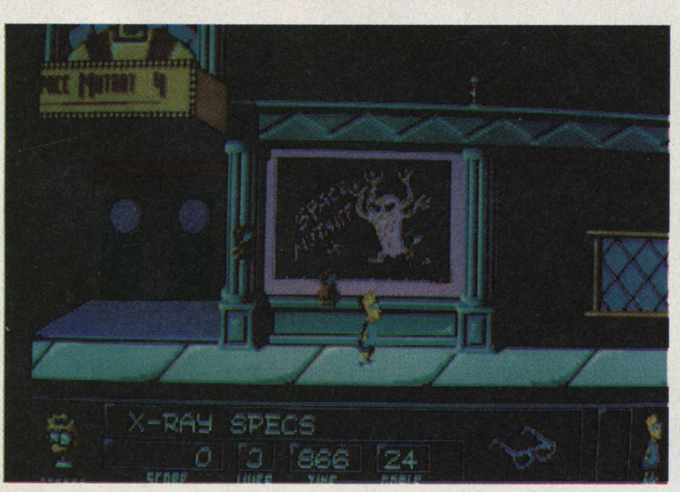

HiTEC
PREMIER
221b
SOFTWARE
DEVELOPMENT
JETSONS
bekannt aus Film und Fernsehen
BACK TO WORK JETSON!
THE JETSONS
TIME
ENERGY
0
50

THE SIMPSONS

BART VS. THE SPACE MUTANTS

Von der Glotze in den PC





Dat. Fenster Ansicht Opt. Geschwdkt.

Vorstellung auf Seite 40

SIMANT™

© 1991 MAXIS

das Zusammenleben zwischen Mensch und Ameisen

Dat. Fenster Ansicht Opt. Geschwdkt.

Simant - Experimentieren

MAP

Königinnen können nur im Hauptspiel begattet werden!

Gesamtansicht

Königinnen können nur im Hauptspiel begattet werden!

PAUSE

SCENT

Health

Y B R

Patch House Strat Graphic

MATE Queens 0 AUTOMATIC MANUAL PLACE

BLACK COLONIES 1

RED COLONIES 1

PREVIOUS

Dig 20%

Nurse 20%

Workers 60%

Soldiers 40%

Fenster Ansicht Opt. Geschwdkt.

SimAnt - Experimentieren

Hausansicht

Von all dem Laufen bekomme ich Hunger.

MAP PAUSE SCENT Health

Patch House Strat Graphic MATE Queens 0 AUTOMATIC MANUAL PLACE

BLACK COLONIES 1

RED COLONIES 1

PREVIOUS

Dig 20% Nurse 20% Workers 60% Soldiers 40%

Wir brauchen Sie !!

Eine Publikation sollte, um auch einen Zweck zu verfolgen, nicht an den Lesern vorbeizielen. Aus diesen Gründen wollen wir diesmal Ihre Hilfe, als Leser des DISC-EDV-REPORT, in Anspruch nehmen. Damit der Inhalt der Heftdiskette immer besser Ihren Wünschen entspricht, benötigen wir natürlich auch Informationen. Füllen Sie bitte den Fragebogen aus, damit wir immer mehr die Diskette so gestalten, wie Sie sie brauchen, und senden Sie diesen bitte an uns zurück !

1. Welcher Prozessor ist das Herz Ihres Computers?

O 8086/8088/V20/V30 (XT)
O 80286 (AT)
O 80386
O 80486

2. Was für eine Grafikkarte benutzen Sie?

O Herkuleskompatibel (Monochrom)
O CGA
O EGA
O VGA oder besser

3. Wie groß ist Ihre Festplatte?

O keine Festplatte
O kleiner oder gleich 20 MB
O 30 bis 40 MB
O 50 bis 80 MB
O über 80 MB

4. Welche Laufwerkskonfiguration haben Sie?

O A: 5,25" B: -
O A: 5,25" B: 5,25"
O A: 5,25" B: 3,5"
O A: 3,5" B: -
O A: 3,5" B: 3,5"
O A: 3,5" B: 5,25"

5. Welche(s) Betriebssystem(e) nutzen Sie?

O MS-DOS / DR-DOS
O OS/2
O Windows 3.0
O Windows 3.1

Sie können hier auch mehrere ankreuzen.

6. Welche Soundkarte haben Sie?

O keine
O AdLib oder dazu kompatibel
O Soundblaster/Soundbooster/Thunderboard

7. Welche Eingabegeräte (außer Tastatur) haben Sie?

O PC-Joystick
O Maus / Trackball
O Scanner / Handscanner

Sie können hier auch mehrere ankreuzen.

8. Was für einen Drucker haben Sie?

O keinen
O Nadeldrucker
O Tintenstrahldrucker
O Laser-Drucker

9. Welche Programmiersprache(n) nutzen Sie?

O keine
O GW/PC-BASIC, P-BASIC, QBasic
O Turbo-Basic, Power-Basic
O Quick-Basic
O Visual Basic
O Turbo Pascal
O Turbo Pascal für Windows
O C
O Clipper, DBase, Fox-B
O Andere:

Sie können auch mehrere ankreuzen.

10. Welche Programmsparten sollten auf alle Fälle auf der Heftdiskette sein?

O Utilities
O Anwendungen
O Spiele
O Kurse

Sie können auch mehrere ankreuzen.

Nun noch einige persönliche Fragen:

11. Geschlecht ?

O männlich
O weiblich

12. Alter

O bis 16 Jahre
O 17 bis 29 Jahre
O 30 bis 49 Jahre
O 50 bis ? Jahre

13. Schulbildung

14. Berufsausbildung

15. Wie lange lesen Sie bereits den D-E-R ?

O Erst seit kurzem
O 1 Jahr
O 2 Jahre
O 3 Jahre
O Von Anfang an

16.Geben Sie dem D-E-R eine Gesamtnote (1=Sehr gut ... 6=Sehr schlecht

17. Haben Sie noch sonstige Vorschläge oder Kritik?

Wenn Sie mit der Beantwortung der Fragen fertig sind, ab in einen Umschlag, der folgendermaßen beschriftet sein sollte:

An den
Verlag Erwin Simon
Stichwort UMFRAGE 1/92
Postfach 35 66

W - 7900 Ulm

Damit Sie auch etwas von Ihrem Porto haben, gibt es natürlich auch etwas zu gewinnen, und zwar:

5 mal je ein Abo des DISC-EDV-REPORT

5 mal je ein Gutschein a´DM 100,- für Software

5 mal je eine HÜLSI Trilogie

Einsendeschluß ist der 31.08.´92

Bitte ausschneiden oder kopieren

PROGRAMMIER WETTBEWERB

Der erste Programmierwettbewerb des DISC-EDV-REPORT endet mit dieser Ausgabe. Jetzt ist es an Ihnen, liebe Leserin und lieber Leser, die Sieger in den drei Disziplinen zu wählen. Kreuzen Sie in jeder Rubrik das Programm an, daß Ihnen am besten zusagt. Wenn's auch manchmal schwer fällt: In jeder Disziplin nur ein Kreuz!

SPIELE (13 Programme)

O Illusion + Editor (2-3/92)
O Diver (2/92)
O Keeper (3/92)
O Warp (3/92)
O Monstrix (4/92)
O Super-Schieber (4/92)
O Städte-Quiz (5/92)
O Ishido (5/92)
O Monopoly (6-7/92)
O Danger Mine (6-7/92)
O Numerix (8/92)
O 3D-Miner (8/92)

UTILITY (13 Programme)

O Shape-Editor (2/92)
O Free (3/92)
O Dos-Menü (4/92)
O RGH-Inter-Ed (5/92)
O Super-File-Find SFF (5/92)
O Turbo-Copy TCO (5/92)
O Ident (5/92)
O K-S-M Key Stroke Makros (6-7)
O Batchutilites SA und ASK (6-7)
O TASTMAUS (8/92)
O Sprite-Editor in BASIC (8/92)
O BOOTME - Boot-Menü (8/92)
O AHOI (8/92)

ANWENDUNG (6 Programme)

O China-Horoskop (2/92)
O RGH-Text (4/92)
O RGH-Kunde (5/92)
O RGH-Rechnung (6/92)
O BRUSH und SQUILL (6/92)
O ARCHIV (8/92)

Sie sehen, es steht genügend zur Auswahl. Teilnehmen darf natürlich jeder außer den Programmautoren selbst, sowie feste Mitarbeiter des Verlag Simon. Senden Sie Ihre Postkarte mit Ihren Favoriten an den:

Einsendeschluß ist der 31.09.92 (Datum des Poststempels).



Verlag Erwin Simon
Stichwort DIE BESTEN
Postfach 35 66
W - 7900 Ulm

Bitte ausschneiden oder kopieren

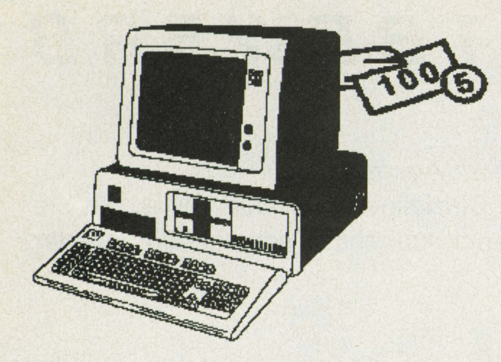
Entschuldigung !

Ich hoffe, Ihnen hat unser letztes Heft, die Ausgabe 6 & 7/92 gefallen ? Wer hätte sich träumen lassen, daß es noch so große Schwierigkeiten gibt, nach Fertigstellung des Satzes, die Disketten zu kopieren. Man muß sich einmal vorstellen: In unserem Hause stehen 3 Geräte die sich Loader nennen. Das sind die Maschinen, die die große Anzahl von Disketten jeden Monat mehr oder weniger zuverlässig duplizieren. Aber alles hat eine Ausnahme. Letzten Monat z. B. fiel uns zuerst nur eine Maschine aus, welches nun zwar nicht angenehm ist aber immer noch irgendwie durch zusätzliche Nachtschichten aufgeholt werden kann. Dann der Hammer: Die zweite Maschine gibt unter merkwürdigen Geräuschen und verzweifeltem hin- und herschieben der Disketten im Laufwerk nun auch den Geist auf. Natürlich mitten in der Nacht. Hektik, Chaotik und Panik. Die Post registriert in dieser Nacht auf unserer Telefonanlage ungekannte Betriebsamkeit. Durch anbeten und anflehen aller Götter, deren Namen man in irgenwelchen Büchern einmal vorgefunden hat gelingt das Wunder. Ohne großes zutun fängt die Maschine (oder sollte man mittlerweile nicht doch von selbstständigen Wesen sprechen) an normal zu duplizieren. Zuerst herrscht großes Schweigen dann folgt - man vergesse nicht die Zeit, es ist Sonntag, 6 Uhr 32 - ein wahnsinnig erleichterter Jubel. Leider waren in unseren Kühlschränken keinerlei Sekt- oder Champagner-Flaschen aufzufinden. Das wäre doch ein angemessener Anlass gewesen. Soweit zur letzten Ausgabe. Als alles erledigt war wurden alle Maschinen generalüberholt. Es ist faszinierend. Nun, lediglich wenige Stunden vor dem anlaufen der nächsten Kopieraktion, laufen einige Menschen in unserem Verlag dauernd mit Rosenkränzen zu den Loadern und halten sich teilweise Stunden darin auf. Ist dies die Geburtsstunde der neuen Techno-Religion ? Ich glaube, solch ketzerische Gedanken haben in unserem Heft nichts zu suchen.

Eigentlich wollten wir uns nur entschuldigen, falls Sie, was wir wirklich nicht hoffen wollen, eine defekte Diskette erhalten haben sollten. Sie wissen ja, kurze Mitteilung genügt, und eine geprüfte Disc ist unterwegs zu Ihnen.

Im Namen aller Mitarbeiter
Ihr
Claudio Fiamingo

EXISTENZGRÜNDUNG



„Mit dem Hobby Geld verdienen“

Teil-IV:

DIE TECHNISCHE AUSSTATTUNG DER PC-ANLAGE !

In welchem Umfang berufliche oder geschäftliche Arbeiten mit dem Personal-Computer verrichtet werden können, ist von der richtigen technischen Ausstattung abhängig. Dabei ist die Auslegung des Rechners als auch daß Zubehör von entscheidender Bedeutung.
Nur wenn die gesamte PC-Anlage aufeinander abgestimmt ist, wird sie reibungslos funktionieren. Natürlich muß auch die Software zum System passen und der Aufgabenstellung gerecht werden.
In diesem Abschnitt wollen wir uns etwas näher mit den verschiedenen PC-Geräten und dem Preis-/Leistungsverhältnis befassen.

DER PERSONAL-COMPUTER!

Fast 3000 PC-Modelle, eine fast unüberschaubare Vielzahl von PCs sind auf dem Markt, die sich in vier Leistungsgruppen unterscheiden.

1. Mikro- u. Home-Computer mit 8-Bit-Prozessor und einem Hauptspeicher von 128 bis 5l2 KB. Ein Diskettenlaufwerk oder Magnetbandkassetten mit Kleinstbildschirm bzw. ein Anschluß zum Fernsehmonitor.
Hersteller: Atari, Casio, Commodore, Epson, Schneider, Sinclar u.a. zu Preisen von 200 DM bis ca. 1800 DM.
Sie bieten einen preisgünstigen Einstieg in die Computer-Elektronik, sind überwiegend für den privaten Gebrauch und werden meist für Video- und Lernspiele benutzt.

2. Personal-Computer (XT) m. 16-Bit-Prozessor, einem Hauptspeicher von 5l2 bis 640) KB u. 5,25"- od. 3,5"-Disk-Laufwerk (Floppy Disk) mit 720 KB Speicherplatz. Teilweise mit 20MB-Harddisk und einem Monochrom- od. Farb-Bildschirm.
Hersteller: Zenith ,Apple, Commodore, Schneider, usw. zu Preisen zwischen 1500 DM und 3000 DM. Vor wenigen Jahren noch, waren die PCs dieser Preisklasse nicht für die Erledigung von kommerziellen Arbeiten geeignet. Technische Verbesserungen und die Erweiterung der Anwendungs-Software begrenzen berufliche Aufgaben, wie z.B. Textverarbeitung oder Tabellenkalkulation lassen sich mit diesen Geräten relativ gut erledigen.

3. Personal-Computer der AT-Klasse mit 16- bzw. 32-Bit-Prozessor, einem Hauptspeicher von 640 KB bis zu 2 MB u. zwei Diskettenlaufwerken 3,5"/5,25" mit 1,44MB/1,2MB. Zusätzlich mit einer Festplatte von 40 bis 100 MB und einem Farb-Bildschirm, meist mit einer hohen Auflösung.
Hersteller: Apple, Commodore, Compaq, Hewlett-Packard, IBM, Olivetti, Peacock, Siemens, Tandon,.... zu Preisen zwischen 2500 DM und bis zu 10000 DM, je nach Konfiguration und Ausstattung.

Die PCs der AT-Klasse bilden im Augenblick noch den Kernbereich der kommerziell nutzbaren PCs. Es gibt jedoch erhebliche Preisunterschiede im Bereich der Anwendungs-Software sowie der Benutzer-Betreuung.

4. Büro-Computer mit 32-Bit-Prozessor, einem Hauptspeicher von 640 KB bis zu 16 MB und zwei Diskettenlaufwerken wie in der AT-Klasse.
Einer Festplatte mit 120MB bis zu über 1GB je nach Einsatzbereich als Einzelplatz oder Netzwerksystem und hochauflösenden Farbmonitor.
Hersteller: Altos, DEC, IBM, Siemens-Nixdorf u.a. zu Preisen ab 5000 DM aufwärts je nach Konfiguration.

Wer also vor der Kaufentscheidung für einen Personal-Computer steht, sollte sich für ein Gerät der AT-Klasse entscheiden. Sie bieten von der technischen Grundausstattung, dem Zubehör und einer großen Auswahl an ausgereifter Anwendungs-Software die besten Voraussetzungen, auch größere berufliche Arbeiten erledigen zu können.
Das Kernstück eines jeden Computers ist die Zentraleinheit (CPU = Central Processor Unit. Dazu zählen die Steuerung, der Arbeitsspeicher und das Rechenwerk.

PROZESSOR!

Der Prozessor vollzieht alle logischen Rechen- u. Steuerfunktionen sowohl in der Zentraleinheit als auch im Datenaustausch mit den angeschlossenen Geräten (Bildschirm, externe Speicher, Drucker). Die Schnelligkeit richtet sich danach, wie viele Zeichen gleichzeitig verarbeitet werden können. Der 8-Bit-Prozessor transportiert ein Byte, der 16-Bit-Prozessor zweimal soviel.
Byte = EIN Buchstabe, Ziffer, Sonder- oder Leerzeichen.
Bit = die kleinste Einheit / Bit-Code mit dem Wert 0 oder 1.
Mit dem 8-Bit-Code können bis zu 256 Zeichen dargestellt werden. Für die Berechnung des Speicherbedarfes ist dies sehr wichtig.
Beispiel:
Eine Schreibmaschinen-Seite DIN A4 umfaßt ca. 2000 Zeichen oder 2000 Bytes. Das entspricht einem Speicherbedarf von etwas mehr als 2 Kilo-Bytes (KB). Ein Kilo-Byte sind 1024 Zeichen, ein Mega-Byte (MB) umfaßt 1 048 576 Bytes/Zeichen. Eine Festplatte mit 20 MB kann somit über 20 Millionen Zeichen speichern. Einer der führenden Hersteller der Prozessoren ist INTEL und Motorola aus Silicon Valley/USA.
Ein leistungsstarker PC sollte mind. einen 16-Bit-Prozessor, bzw. für den beruflichen und geschäftlichen Einsatz ist ein 32-Bit-Prozessor zweckmäßig.

ARBEITSSPEICHER!

Jeder Computer verfügt über zwei Arbeitsspeicher:
ROM-Speicher (Read only Memory)
Der ROM-Speicher enthält alle Informationen, die der Hersteller für die Zentraleinheit programmiert hat. Dadurch wird dem Rechner mitgeteilt, was er bei Inbetriebnahme zu tun hat und wie er auf eingegebene Befehle reagieren muß.

RAM-Speicher (Random Access Memory)
Für den Benutzer ist der RAM-Speicher von besonderer Bedeutung, denn seine

Größe bestimmt, welche Programme für diesen PC geeignet sind. Jedes Programm hat einen bestimmten Speicherbedarf, der unabbängig von den einzugebenden Daten vorhanden sein muß.

Beispiel:
Für das vielseitige Programm „WORKS 2.0“ (Tabellenkalkulation, Textverarbeitung, Datenbanksystem und Grafik) von Microsoft wird eine Speicherkapazität von über 300 KB benötigt.
TIP: Um berufliche Arbeiten mit dem PC erledigen zu können, sollte der Arbeits-/Hauptspeicher mind. 512 KB betragen.

EXTERNE SPEICHER!
Ohne zusätzliche externe Speicher ist eine berufliche Nutzung des PCs unvorstellbar. Zwei Systeme haben sich bewährt:
Disketten-Laufwerk (Floppy Disk) Disketten sind wegen des günstigen Preis-/Leistungsverhältnisses besonders für den PC-Einsteiger zu empfehlen.

FESTPLATTEN SYSTEME!

Der Einsatz von Disketten als externe Speicher findet immer dort seine Grenze, wo speicherintensive Arbeiten (z.B.Auftragsverwaltung) auszuführen sind. Als Alternative bietet sich hier die Festplatte an, die heute in verschiedenen Versionen verfügbar ist.

Serielle Schnittstelle

Die seriellen Schnittstellen werden unter den Bezeichnungen RS 232 C und V.24 angeboten. Beide Formen unterscheiden sich nur geringfügig und sind zur Datenübertragung bei meist größeren räumlichen Abständen zwischen Zentraleinheit und Peripheriegerät nutzbar. Für eine Datenübertragung mittels öffentlicher Netze (z.B. DATEX-Dienste der Bundespost) ist eine synchrone Schnittstelle erforderlich.

Parallele Schnittstelle

Bei PCs sind diese Schnittstellen unter den Bezeichnungen Centronics und IEEE-488 gebräuchlich. Sie arbeiten schneller als serielle Schnittstellen. Eine sichere Datenübertragung ist aber nur bis zu einer Entfernung von fünf Metern von der Zentraleinheit gewährleistet. Deshalb dient die parallele Schnittstelle als Verbindung zu den Geräten, die in unmittelbarer Nähe zum Rechner installiert werden. Die Anzahl der verschiedenen Schnittstellen entscheidet darüber, wie viele Zusatzgeräte gleichzeitig an einen Computer angeschlossen werden können.
Tip: Vor der Kaufentscheidung für einen bestimmten Computer ist exakt festzulegen, welche Zusatzgeräte gleichzeitig angeschlossen sein müssen (Pflichtenheft).

Kompatibilität

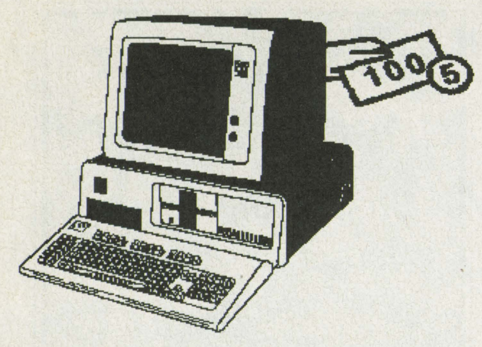
Oft kommt es vor, daß der Rechner des einen Herstellers besondere Eigenschaften aufweist, der Drucker des anderen aber die bessere Oualität liefert. Und der Bildschirm des dritten Anbieters ist gerade bei einer Dauerbenutzung für die Augen angenehm. Leider kann es dann aber passieren, daß diese drei Geräte nicht zusammenpassen. Der Datenausgang am PC ist anders ausgelegt als der Dateneingang bei den Zusatzgeräten. Der Kunde muß sich in diesem Fall für Geräte entscheiden die ihm zwar nicht so gut gefallen, die aber gemeinsam funktionieren. Dies ist heute etwas besser geworden. IBM als Marktführer hat einen allgemein anerkannten Standard entwickelt. Zahlreiche Hersteller haben diese Anforderungen übernommen. Dadurch können Geräte verschiedener Hersteller miteinander in einem System eingesetzt werden. Die Geräte sind kompatibel. Allerdings wird dieser Begriff als Verkaufsargument überstrapaziert.

Betriebssystem

Die Betriebssysteme MS-DOS bzw. PC-DOS sind augenblicklich weit verbreitet. Zunehmend werden die mittleren PCs auch OS/2 ausgestattet. Für die Mehrplatzfähigkeit ist das Betriebsystem UNIX erforderlich.

Disketten
Die beiden Disketten-Laufwerke sollten auf 5,25-Zoll-Disketten ausgelegt sein. Besser sind jedoch 3,5-Zoll-Laufwerke, da diese Disketten eine erheblich höhere Speicherkapazität (bis zu 1.44 MB) bei geringen Zugriffszeiten besitzen. Eine Umrüstung von 5,25 Zoll auf 3,5 Zoll ist bei vertretbaren Kosten zu empfehlen.

Bildschirm-Schnittstelle
Auch diese Schnittstelle sollte IBM-kompatibel sein, um sich nicht in derAuswahl des Bildschirmes auf einen



bestimmten Hersteller festlegen zu müssen.

Zugriffszeiten
Die Leistungsfähigkeit eines Computers wird davon bestimmt, wie schnell gespeicherte Daten/Informationen aufgefunden, bereitgestellt, verarbeitet und wieder abgelegt werden können. In der Praxis werden zwei Zeitbegriffe unterschieden:
Mit diesem Begriff wird ausgesagt, wie lange der Rechner benötigt, um eine bestimmte Information aus dem Speicher zu suchen und bereitzustellen (etwa auf dem Bildschirm oder dem Drucker).

Tastatur
Die Bedeutung der Tastatur wird bei der Auswahl eines Computers häufig übersehen. Dabei stellt sie doch das wichtigste Mittel der Dateneingabe dar. Wenn die Anordnung der Zeichen von der üblichen Schreibmaschinen-Tastatur abweicht, wird es zu Problemen bei der Texterfassung kommen. Die Vermischung von Schreib-, Rechen- und Steuerungstasten führt zu weiteren Schwierigkeiten.
Folgende Anforderungen gelten heute als Standard:
- alpha-numerische Tastatur im Hauptfeld
- erweiterter Zeichensatz mit der deutschen DIN-2137-Anordnung
- separater Zehnerblock der Rechentasten rechts neben dem Hauptfeld
- programmierte Funktionstasten, rechts außen oder über dem Hauptfeld
- frei bewegliche, vom Rechner unabhängige Tastatur, Arbeitsfelder mehrfach höhenverstellbar
- Möglichkeit der überlappenden Eingabe mit Puffer, der ein Verschlucken von Zeichen und Befehlen verhindert.

Datensicherung
Für viele PC-Benutzer ist die Datensicherung kein Thema. Solange nichts passiert, kann man da auch großzügig verfahren. Wer jedoch schon einmal Daten verloren hat, wird spätetstens dann über eine sinnvolle Datensicherung nachdenken.

Zusammenfasssung
Es sind viele Einzelheiten bei der Anschaffung eines Personal Computers zu beachten. Wer aber mit ihm haupt- oder nebenberuflich Geld verdienen will, muß diese Punkte kritisch prüfen. Nur dann ist sichergestellt, daß der Rechner auch morgen noch benutzt werden kann. Doch zu einem arbeitsfähigen PC-System gehören weitere Geräte.
Der BILDSCHIRM! ist der Gesprächspartner des PC-Benutzers. Über die Tastatur gibt er Zeichen und Befehle an den Rechner, Dieser antwortet, bestätigt oder reklamiert über den Bildschirm. Dieser gegenseitige Kontakt wird als Dialog bezeichnet.
Jedoch sollte der Bildschirmtyp, so gewählt werden, daß eine gesundheitliche Gefährdung ausgeschlossen und eine unnötige Belastung vermieden wird. Schnelle Ermüdungserscheinungen und das nachhaltige Flimmern vor den Augen lassen sich durch zweckmäßige Geräte und deren sinnvolle Anordnung weitgehend vermieden.
Wer seinen PC häufig nutzen will, sollte sich mit den Mindestanforderungen vertraut machen. Ein Vergleich der unterschiedlichen Modelle lohnt sich bestimmt.

Mindestgröße
Die Größe eines Bildschirmes wird - wie auch bei den Fernsehgeräten - diagonal von links unten nach rechts oben gemessen. Die Untergrenze liegt bei 12 Zoll, das entspricht 30,4 cm.Kleinere Monitore sind für eine Dauerbeschäftigung ungeeignet. Die handelsübliche Größe beträgt 12 bis 14 Zoll.

Zeichen / Zeilen
Unabhängig von der Bildschirmfläche ist die Größe des Inhaltes einer Bildschirm-Seite. Üblich sind Bildschirme, die 80 Zeichen pro Zeile von links nach rechts anzeigen. Von oben nach unten werden meist 25 Zeilen wiedergegeben.

Bildwiederholfrequenz
Das Flimmern der Zeichen auf dem Bildschirm wird von der Höhe der Bildwiederholfrequenz bestimmt. Je höher dieser Meßwert ist, um so ruhiger wirkt das Bild. Nach der Deutschen Industrie-Norm (DIN) sind 50 bis 60 Hz vorgeschrieben. Die meisten Hersteller liefern aber bereits Geräte mit 70 Hz und mehr.

Auflösung in Bildpunkte
Die frühere Auflösung des Bildschirm-Inhaltes in 320 X 200 Bildpunkte führte schnell zum Ermüden der Augen. Der heutige Standard im monochromen (schwarz/weiß) Bereich liegt bei 748 X 360 Punkten. Bei Farbbildschirmen hat sich eine Auflösung von 800 X 560 Punkten durchgesetzt. Ein Trend zu einer noch größeren Bildauflösung ist festzustellen. Immer häufiger werden Farbbildschirme mit einer Auflösung von 1024 X 768 Punkte angeboten.

Farbmonitor
Die Anschaffung eines Farb-Bildschirmes ist in erster Linie wohl eine Geldfrage. Der Preisaufschlag liegt je nach Hersteller zwischen 800 DM und 2000 DM. Bei Farbbildschirmen gibt es erhebliche Unterschiede, die vor einer Anschaffung beachtet werden sollten. Wichtig ist auch hier, daß auf eine möglichst hohe Auflösung des Bildinhaltes geachtet wird.

Zusammenfassung
An den Bildschirm als unmittelbaren Korrespondenz-Partner zum Rechner sind hohe Anforderungen zu stellen. Nur so lassen sich Belastungen der Augen und eine mögliche Schädigung vermeiden.
TIP: Die heute gebräuchlichen Bildschirme sind noch mit Kathodenstrahl-Röhren ausgerüstet. Diese erzeugen Röntgenstrahlen, die möglicherweise schädlich sein können. Plasmabildschirme oder Flüssigkristallbildschirme sind auf jeden Fall vorzuziehen, trotz des augenblicklichen Mehrpreises.

DRUCKER!
Zu jeder Grundausstattung eines PC-Systems gehört auch ein Drucker. Schließlich sollen die bearbeiteten und gespeicherten Daten auch irgendwann zu Papier gebracht werden. Das Angebot an Druckern ist sehr groß. Es reicht vom einfachen Nadeldrucker bis hin zum komfortablen Laserdrucker. Die Preise beginnen bei knapp 500 DM und können bei entsprechender Ausstattung fast 50 000 DM ausmachen. Vor jeder Anschaffung eines Druckers ist zu klären, welche Arbeiten mit ihm erledigt werden sollen. Ein Nadeldrucker erfüllt seinen Zweck, wenn es um den Ausdruck von Konten oder Listen für den eigenen

Bedarf geht. Mit ihm können sogar Briefe geschrieben werden, soweit er über eine Schönschrift-Programmierung verfügt. Für eine gehobene Druckqualität sind allerdings die teureren Typenrad-, Thermo- und vor allem der Laserdrukker zu empfehlen.

Farbdrucker
Wer Grafiken ausdrucken will, möchte sicher gern einen Farbdrucker einsetzen. Mit Hilfe eines Farbbandes (bis zu 10 Farben gleichzeitig) kann der Nadeldrucker aufgerüstet werden. Das kostet nicht allzuviel mehr.
Ein Farb-Laserdrucker dagegen ist teuer sein Preis liegt um die 50000 DM. Dies dürfte nur für den geschäftlichen Bereich im Augenblick vertretbar sein.

Einzelblatt-Einzug
Für ein sinnvolles Arbeiten ist es erforderlich, daß nicht jede Seite von Hand eingeführt werden muß. Der Drucker sollte über eine Papier-Kassette verfügen, die mindestens 50 bis 100 Blatt aufnehmen kann.

Endlospapier
Bei größerem Druckanfall empfiehlt sich Endlospapier, das je nach Qualität preiswert angeboten wird. Für die Erledigung von Korrespondenz kann das Endlospapier nur eingesetzt werden, wenn der Briefkopf über den Drucker mitgestaltet wird oder das Papier gleichmäßig bedruckt ist.

Zusammenfassung
Die Anschaffung eines Druckers setzt voraus, daß dessen Einsatz genau durchdacht ist. Nur so läßt sich das zweckmäßigste Gerät zum vertretbaren Preis aus der Fülle der Angebote herausfinden.

ZUBEHÖR!
Der PC-Arbeitsplatz kann durch sinnvolles Zubehör noch leistungsfähiger gestaltet werden. Hier einige Geräte, die allerdings nicht Voraussetzung für das Arbeiten mit dem Personal-Computer sind. Sie erweitern lediglich dessen Möglichkeiten.

Akustikkoppler
Wenn Daten von einem Computer über eine längere Entfernung zu einem anderen übertragen werden sollen, dann kann dies mit einem Zusatzgerät über das öffentliche Telefonnetz erfolgen.
Die Akustikkoppler von Sender und Empfänger müssen über eine serielle Schnittstelle mit dem jeweiligen Computer verbunden sein. Beim Sender werden die digitalen Informationen des Rechners in Töne umgewandelt und über die Telefonleitung zum Empfänger gesandt. Hier erfolgt eine Rückumwandlung in Informationen, die der Computer aufnehmen kann. Es ist auch ein Dialog zwischen beiden Anschlüssen denkbar, da jeder Akustikkoppler sowohl über ein Mikrofon (Sender) als auch Lautsprecher (Empfänger) verfügt.
Preise: von 400 DM bis 1000 DM für die Anschaffung

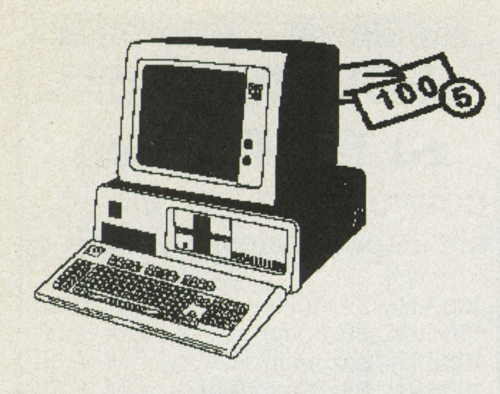
Maus
Eine Maus, die bei vielen PCs neben der Tastatur liegt, vereinfacht die Bearbeitung von Texten und Tabellen. Die umständliche Bewegung des Cursors mit Hilfe von Funktions- und Steuertasten entfällt. Die Maus wird auf der Tischplatte bewegt, und schon läuft der Cursor auf dem Bildschirm mit.
Preise: 50,-bis 400 DM kostet eine Maus, falls sie nicht zum Lieferumfang des PC gehört.

Modem
Das Modem stellt, wie der Akustikkoppler, über das öffentliche Telefonnetz die Verbindung zwischen verschiedenen Computern her. Es ist in einem separaten Gerät untergebracht und über eine serielle Schnittstelle fest mit dem Rechner verbunden.
Preise: Die Anschaffungskosten liegen noch zwischen 1000 DM und 3000 DM zuzüglich der Kosten für die Installation.
Nachteil: Hacking.

Plotter
Es handelt sich hierbei um ein Ausgabegerät für Grafiken. Diese werden mit Stiften unmittelbar auf Papier übertragen, zum Teil auch mehrfarbig.
Preise: von 1800 DM bis zu 60 000 DM

Scanner
Dieses Gerät liest Grafiken und Zeichnungen, wandelt sie in Bits um und gibt diese an den Rechner.
Preise: ab 2500 DM aufwärts, zusätzlich entsprechende Software zum Bearbeiten. Die Entwicklung ist auf diesem Gebiet erst gerade so richtig in Fahrt gekommen.

Zusammenfassung
Es gibt zahlreiches Zubehör, das die Arbeit am PC vereinfachen und effektiver machen kann.



TIP: Vor jeder Anschaffung sollte aber kritisch geprüft werden, ob die Nutzung den zum Teil hohen Kosteneinsatz auch rechtfertigt.

SOFTWARE

Mit dem Sammelbegriff »SOFTWARE« sind alle Programme angesprochen, die für den Betrieb und die Nutzung eines Computer-Systems benötigt werden. Wir unterscheiden zwei Arten:

BETRIEBS- ODER SYSTEM SOFTWARE

Die Betriebs-Software bildet die Grundlage für den Computer-Einsatz. Ohne sie läuft überhaupt nichts, weder im Rechner noch bei den angeschlossenen Peripheriegeräten.

Die Betriebs-Software umfaßt:
- das eigentliche Betriebssystem (z.B. PC-DOS oder UNIX)
- Dienst- und Hilfsprogramme zur Steuerung des Drukkers oder zur Kontrolle der Zulässigkeit von Eingaben
- Tools, also Werkzeuge, mit deren Hilfe u.a. Listen oder Masken erstellt werden können
- Programmsprache und Compiler, um diese in die Maschinensprache zu übersetzen

Wer sich einen PC anschafft, kümmert sich meist nicht um die Betriebs-Software. Für den privaten Bereich ist sie auch nur als Hilfsmittel von Bedeutung. Soll das System jedoch beruflich genutzt werden, ist eine kritische Püfung und Auswahl schon wichtig. Die Betriebs-Software bestimmt u.a. die Leistungsfähigkeit und die Schnelligkeit von Rechner und Zusatzgeräten. Durch die Programmsprache wird auch der Umfang eines Programmes bestimmt, das bei der Wahl einer anderen Sprache vielleicht weit weniger Speicherplatz für sich selbst beanspruchen würde.

ANWENDUNGS-SOFTWARE

Dieses weite Feld teilt sich in zwei Gruppen auf:

1. Standard-Software
Es handelt sich hier um Programme und Aufgabenlösungen, die vielfach einsetzbar sind. Die Programme sind für unterschiedliche Betriebssysteme und in verschiedenen Programmsprachen verfügbar. Typische Vertreter sind u. a. Textverarbeitung oder Datenbanksysteme.

2. Individual-Software
Diese Programme werden speziell für einen Betrieb und dessen besonderen Anforderungen erstellt. Sie können nur innerhalb der vorgegebenen Geräte-Ausstattung eingesetzt werden. Die Entwicklung von Eigenprogrammen ist zeit- und kostenaufwendig. Um sicherzugehen, daß der Programminhalt auch den Anforderungen entspricht, sind umfangreiche Testläufe erforderlich. Erst dann kann das Programm eingesetzt werden. Bevor eigene Programme für die geschäftliche Nutzung entwickelt werden, empfiehlt sich ein Blick auf das reichhaltige Angebot an erprobten Programmen.
Fundstelle: Software-Führer '92 mit über 4000 Programmen, jährliche Neubearbeitung, im Buch- und Computer-Handel.
TIP: Bei der Auswahl von Anwendungs-Software ist unbedingt darauf zu achten, daß diese für das Betriebssystem und System-Ausstattung vorgesehen ist. Wenn hier keine Übereinstimmung besteht, läuft das Programm nicht. Die Auswahl der richtigen Software entscheidet darüber, wie der PC eingesetzt und beruflich genutzt werden kann. Wir wollen deshalb die angebotene Software etwas näher betrachten.

BENUTZER-BETREUUNG

Soll der Personal Computer beruflich oder geschäftlich genutzt werden, so ist dieser Bereich vor der Kaufentscheidung eindeutig abzuklären. Was nützt die beste Hardware, wenn die Anlage aus irgendeinem Grund nicht läuft? Der Absturz einer Festplatte, verbunden mit dem möglichen Verlust der gespeicherten Daten, kann da sehr schnell zu echten Problemen führen.

Wartung
Ein Personal Computer und sein Zubehör ist nicht mehr so wartungsanfällig, wie die Geräte es noch vor zehn Jahren waren. Trotzdem ist irgendwann auch hier eine Wartung notwendig. Deshalb sollte vor der Kaufentscheidung auch über diesen Punkt gesprochen werden.
TIP: Bei überwiegend beruflicher Nutzung des PCs sollten Sie sich nach den jährlichen Kosten für einen Wartungsvertrag erkundigen. Dann wird nur eine Pauschale abgerechnet (ca. 7% bis 10% des Hardware Preises). Was die Wartung tatsächlich kostet stört Sie nicht weiter.

Zusammenfassung
Die Frage der Benutzer-Betreuung sollte bei der Auswahl der Hard- und Software mit berücksichtigt werden.
Wieviel Gewicht Sie persönlich diesem Fragenkomplex zubilligen, hängt von Ihren Kenntnissen und Erfahrungen ab.

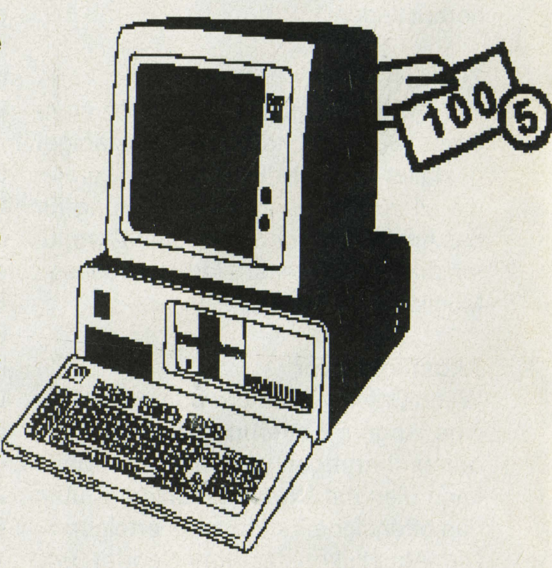
Beispiele für die Bewertung

Leistung	Wert A	Wert B	Wert C
Hardware	1/3	25%	10%
Software	1/3	50%	60%
Betreuung	1/3	25%	30%

Im 5. und letzten Teil dieser Serie,
„Mit dem PC Geld verdienen"
wird auf die Möglichkeiten nebenbei Geld zu verdienen (Nebenverdienst) hingewiesen.

Fortsetzung in Heft 9/92

CH



Das Schwarze Auge - Die Schicksalsklinge



Komplexeste Handlung, herrliche Grafiken, informative Texte, gelungene Animationen, viele, viele Städte und ein gigantisches Dungeon-Netz füllen die vier Disketten des Rollenspiels „Das Schwarze Auge - Die Schicksalsklinge".

Bereits als Pen & Paper-Version brach das Mammutspiel alle Ver-kaufsrekorde. Rund 2,7 Millionen Exemplare des komplexen Fantasy-Abenteuers wanderten bislang über die Ladentische.

Für Guido Henkel war das Anlaß genug, sich dieses sowohl spielerisch als auch kommerziell vielversprechenden Werks anzunehmen. Bei Attic, Henkels eigener Spielefirma, ging von Stund' an nicht mehr das Licht aus. Sieben Programmierer und Designer strickten das Spielprinzip computergerecht um. 13 Grafiker pinselten, färbten, zeichneten und animierten. Neben ungezählten Kannen Kaffee kostete der Spaß zirka eine halbe Million Mark.
Gottlob kostet es den Spieler „nur" 120 Mark, an diesem Opus teilzuhaben. In Attics deutschsprachigem Game nimmt allein die Software zur Generierung der Charaktere einen ganzes Programm für sich in Anspruch. Darin befindet sich eine bereits fertige, mit Eigenschaften und Fähigkeiten versehene Party. Individueller geht es, wenn man selber Schüpfer spielt. Bis zu sechs Soldaten gegen das Böse stöpselt man hier aus Persönlichkeitsfeatures zusammen. Man kann jedoch auch mit nur einem anfangen, nach und nach jedoch weitere Figuren designen und ins Spiel bringen. Ein Einzelkämpfer kann, nebenbei bemerkt, in vielen Situationen nicht bestehen. Mitten im Spiel schließt sich sogar ein siebenter Mitstreiter der Abenteurergruppe an. Teamwork ist angesagt. Was die Kerls draufhaben sollten, ergibt sich aus der Story.
Aventurien heißt sinnig das Land, in dem sich eine fürchterliche Bedrohung zuspitzt. Im nördlichen Zipfel des Landes machen sich die wilden Orks auf, die menschlichen Siedlungen, Äcker und Wiesen zu zerstören und zu plündern. Da die aventurischen Menschen friedlich und unkriegerisch sind, besitzen sie kein ständiges Heer. Zeit, eine eigene Armee aufzustellen und auszubilden, bleibt nicht. Die Regierung heuert eine Gruppe kühner Söldner an - und gibt das Spiel frei. Hier wird die Verantwortung auf den Computerabenteurer und die von ihm generierten Soldaten übertragen. Wer sich jetzt fragt, wie sechs noch so mutige und starke Helden mit den teuflischen Orkstämmen fertig werden sollen, hat noch nie etwas von Grimring gehört. Grimring ist ein Schwert. Und was für eins! Es ist so stark und unbesigbar wie einst Excalibur, das mächtige Schwert von Avalon. Leider ist Grimring verschollen. Vor langer Zeit hatte der große Krieger Hygglik allein und nur mit Grimring in den Fäusten die Horden der Orks zur Ecke gedrängt. Hygglik ließ auf dem Schlachtfeld sein Leben. Und sein Schwert liegt immer noch dort. So geht die Sage. In Grimring sehen die Menschen ihre einzige Chance, vor dem Überfall bewahrt zu werden. Doch, so erzählt die Sage weiter, ist auch der damalige Schlachtplan in 15 Fetzen zerrissen. Anhand dieser Karte hätte man den Ort des Kampfes zumindest feststellen können. Die Kartenfetzen sind im ganzen Land verteilt und gehören Aventuriern, die sie jedoch nicht so einfach herausrücken. Mit Hilfe aller Teile des Plans könnten die Söldner feststellen, wo Grimring zu finden ist. Sie begeben sich auf die Suche nach den 15 Besitzern. Hier beginnen also 15 unterschiedliche kleine Einzelmissionen, von denen jede ihre ganz eigenen Härten aufweist. Erzählen Sie mal jemand, der ein Stück antike Landkarte besitzt, Sie brauchten es, um ein Zauberschwert zu finden! Nachdem die Söldnergruppe durchs weite Land gewandert ist, erreicht sie schließlicheinen Bauernhof. Ganz nahe ist das dringend benötigte Fetzchen Papier. Aber der Bauer ist skeptisch und stur. Er verlangt, daß die Burschen ihm ein Dokument vom Bürgermeister ihrer Heimatstadt bringen, das den Auftrag bestätigt. Sie tun's und laufen die vielen Meilen zurück. Mancher Kartenstückbesitzer ist noch anspruchsvoller. Der Druide, dem ein weiterer Teil des Plans gehört, fordert ersteinmal, daß man für ihn einen schlimmen, anderen Druiden umlegt. Dann gibt er das Gewünschte heraus. Diese einzelnen Suchexpeditionen führen die Schwertsucher oberirdisch und unterirdisch durchs ganze Land. Das oberirdische Reisen selber ist jedoch etwas eintönig geraten. Anstatt sein Träppchen über Stock und Stein zum nächsten Ort zu lenken, sieht der Spieler lediglich, wie der Computer den Weg in eine Landkarte einzeichnet. Vorher kann er mögliche Ziele anklicken und so Informationen über die Stadt abrufen. Ingesamt hat Aventurien 52 Orte, die alle dreidimensional in der Landschaft stehen. In ihren Straßen und

Gassen herrscht ein buntes Treiben, das sich in den Schenken, Bordells, Läden und Unterkünften konzentriert. Städte sind nicht nur Umschlagplätze für Waren, sondern auch für Informationen. Im Gespräch - dabei hat man eine gewisse Auswahl an Sätzen zur Verfügung - erfährt man manch wichtige Einzelheit. Beispielsweise schwatzt ein Städter etwas über einen Wolfsbau. Nach dem Mini-Dungeon, zu dem diese Höhle führt, hätten die sechs Schlaumeier alleine lange suchen können. Ein freundlicher Plausch entlockt den Leuten auch noch andere Fakten, die bei der Suche nach der Karte unerläßlich sind. Dauert der Marsch von Ort zu Ort länger als einen Tag, so simuliert das Programm Sonnenuntergang und Nacht. Bei Dunkelheit klappt man nicht nur die Augendeckel runter, sondern auch das Menü (rechte Maustaste). Einer der etwa 50 Menüpunkte lautet „Wache aufstellen" und wird dringend empfohlen. Wer ein gutes Gedächtnis hat, steuert alles mit den ebenfalls fast 50 Icons. Wie in jedem zünftigen Rollenspiel besteht auch beim Schwarzen Auge ein großer Teil des Spiels aus Dungeons aller Art. Einige liegen nur ein paar Meter tief, andere gaaaanz tief in der Erde. Bis zu sechs Kerkerebenen stapeln sich übereinander. Schön dreidimensional, wie es sich schon in „Dungeon Master" bewährt hat, klaffen die schlüpfrigen Gänge und Gewölbe am Bildschirm. Natürlich ist auch der Kampfscreen räumlich dargestellt. In diesem Rollenspiel haben Kämpfe einen recht hohen Stellenwert. Zum einen dauern sie manchmal fast 30 Minuten lang und sind schwierig zu überstehen, zum anderen kassiert man hierbei fleißig Abenteuer-Punkte. Bei der Gestaltung der Gegner ist den Grafikern übrigens so richtig die Phantasie durchgegangen. Eine wüste Ansammlung von Goblins und Zombies, Seeräubern, Bären, Tigern, Spinnen, Käfer, Drachenmonster, eine Harpye (Frau mit Adlerkörper) und zu guter letzt zentnerweise Orks bevölkern Land und Dungeons. Passend zu den rechtunterschiedlichen Gegenspielern ist der Hintergrund des Kampfplatzes gemalt, der übrigens auch in der Größe variiert wird. Im Vordergrund ist ebenfalls für Abwechslung gesorgt. Barrieren und andere Hindernisse behindern die Kämpfer. Angesammelte Bewegungs-Punkte begrenzen die Anzahl der Einzelkämpfe oder die Entfernung, die man zurücklegen darf. Der Spieler kann auf viele Arten in das Towabohu im Screen eingreifen. Allerdings muß er ein paar Regeln beachten und an die Folgen denken. In Auseinandersetzungen sind Zauberer ja beliebt wie kein anderer Beruf. Hier jedoch muß er vor dem Kräftemessen kurz Geist und Kräfte sammeln. Unfair: die fiesen Gegner stürzen sich auf die eigentlich so starke Figur und machen sie platt, bevor sie überhaupt eine Chance hatte. Wenn sich das unerfreuliche Stelldichein nicht so schnell erledigt, steuert der Spieler all seine Mannen, läßt sie im Nahkampf zuschlagen, von weitem Pfeile schießen, Steine werfen oder - sicherheitshalber - das Weite suchen. Blitzschnell reagieren die einzelnen Helden auf die Eingaben, doch in Echtzeit wird nicht gekämpft. Wie es ausgeht, wenn ein Guter und ein Böser aufeinanderprallen, hängt davon ab, wie gut die einschlägigen Fähigkeiten des Charakters sind.

Ein weiterer Schwerpunkt des Spiels ist die Magie

Zaubern setzt allerdings eine Mindestanzahl Erfahrungspunkte voraus. Der Rest ist einfach: jeder kann's, jeder darf's. Magische Sprüche existieren hier, im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen, nicht in Form eines Kräutleins, Fläschchens oder Papiers, sondern sind einfach vorhanden - und zwar in zauberhafter Menge. Bei den 80 magischen Verslein kann man sich leicht vertun. Eins holt zum Beispiel einen Wolf als Helfer herbei, eins läßt glühende Kugeln über den Screen rasieren. Wo gezaubert wird, da werden meist auch Götter verehrt. Hier können sich die Helden einen besonders heißen Draht nach oben verschaffen, wenn sie im Tempel einen Gott günstig stimmen. Als Spieler hat man die Auswahl zwischen 150 Handlungsmöglichkeiten, die teilweise miteinander zusammen hängen. Beispielsweise muß man ersteinmal Säge und Hammer auftreiben, wenn man einen eingestürzten Steg reparieren will. Über den Erfolg aller Tätigkeiten entscheidet wieder einmal die Menge der Erfahrungspunkte. Klar, daß ein erfahrenerer Charakter sich auf der Jagd gekonnt anschleicht, während vor den Schleichversuchen eines Anfängers der halbe Wald wegrennt. Ich muß schon sagen, dieses Rollenspiel ist komplexer als ein Flugsimulator und aufwendiger als ein LKW voller Ballergames. Obwohl Attic teilweise recht nah an der Pen&Paper-Version blieb, merkt man überall den wahnsinnigen Entwicklungsaufwand. Manchmal sogar zu sehr - ich meine die Kampfszenen, die von mir aus ruhig etwas weniger episch sein könnten. Abgesehen davon und den öden Landkarten statt Landschaften ist „Das Schwarze Auge - Die Schicksalsklinge" über jede Kritik erhaben. Was will man mehr als superbequeme Maussteuerung, wahlweise über Icon (mit Funktionserklärung) oder Menü? Was fehlt einem denn noch bei dieser dichten Atmosphäre und dem Klassesound? Ein massiges Regelwerk - in Deutsch natürlich - dokumentiert dieses prachtvolle Spiel. „Das Schwarze Auge- Die Schicksalsklinge" ist eines der gelungensten Rollenspiele unserer Zeit. Attic zeigt, daß anspruchsvolle, technisch aufwendige Computerspiele nicht nur aus den USA, sondern auch hierzulande entstehen können.

Carsten Borgmeier

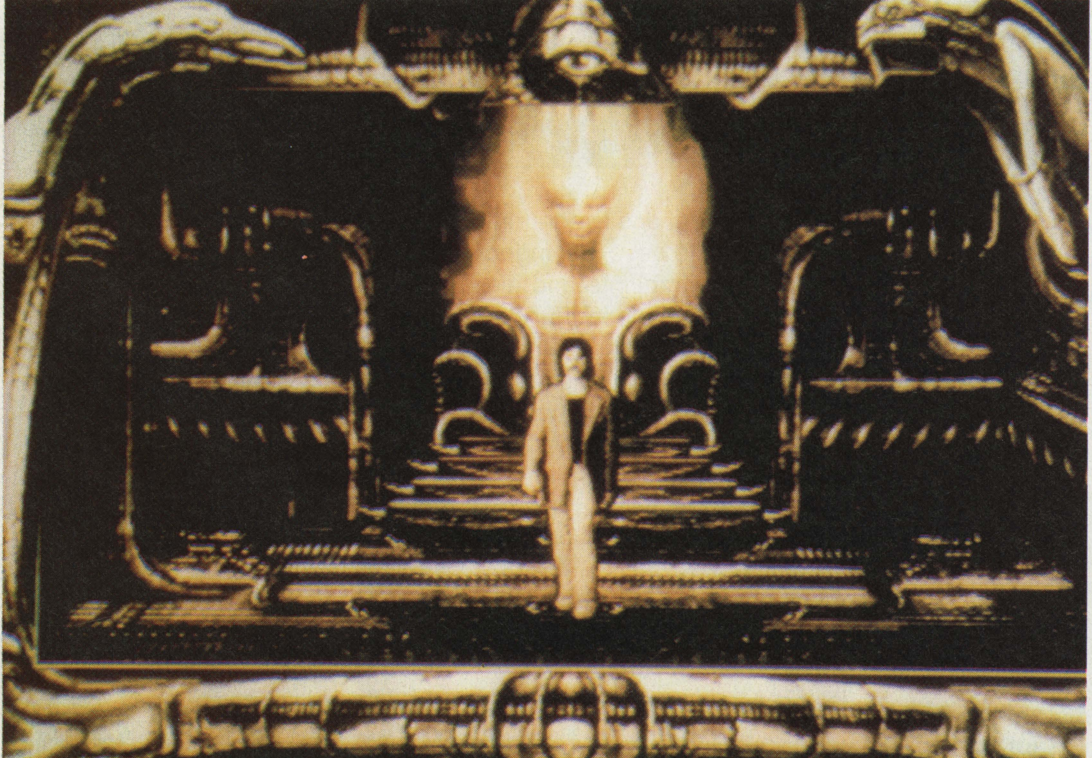
Genre: Action
Grafik: VGA
Sound: Intern, Adlib, Soundblaster
Hersteller: Attic
Vertrieb: Leisuresoft

Darkseed

Hans Rudi Giger, ein Name der seit zwanzig Jahren nicht nur in Künstlerkreisen immer wieder für Furore sorgt. Egal, ob mit der schleimigen Kreatur aus Ridley Scotts Science Fiction- Klassiker „Alien" oder seinen surrealen Sexstudien, Giger schockt, wo er kann. Für sein jüngstes Projekt legte er Meisterwerke auf den Computer. Doch kommen wir zur Handlung: Wie so oft fängt alles ganz harmlos an. Mike Dawson gehört zu den Vorzeige-Yuppies - jung, dynamisch, erfolgreich. Nach einem seiner vielen profitablen Deals beschließt er, eine Weile auf dem Land auszuspannen. Ein altes viktorianisches Herrenhaus in Woodland Hills hat es ihm angetan. Für das Schicksal der früheren Mieter zeigt er zunächst wenig Interesse. Doch schon in der ersten Nacht im neuen Heim bekommt sein Selbstvertrauen einen Knacks. Während eines schrecklichen Alptraums pflanzt ein widerliches Alien Mike ein Embryo in den Kopf. Unter der Schädeldecke wird's eng. Kein Wunder, daß Dawson fortan mit massiven Kopfschmerzen zu kämpfen hat. Als der Postmann statt der üblichen Rechnungen dann auch noch ein Monsterbaby vor Mikes Tür abliefert, nimmt das Verhängnis seinen Lauf. Irgendwo in der neuen Behausung führt ein Dimension-

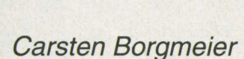
stor in eine Art Parallelwelt. Dort regieren Giger und das Grauen. Per Maus führt der Spieler Mike durch die siebzig bilschirmgroßen Räume des Adventures. Befindet sich der Cursor über einem Ausgang, genügt ein Klick und die Festplatte holt eine neue Grafik in den Speicher. Wie bei Sierras jüngsten Abenteuern wechselt unser Held mit der rechten Maustaste vom Bewege- zu den Aktions-Icons. Ausrufe- und Fragezeichen dienen dazu, Objekte zu untersuchen. Mit der Greifhand sammelt Mike Gegenstände auf. Bewegt der Akteur den Mauspfeil ins obere Bildschirmdrittel, erscheint das aktuelle Inventar. Erneutes Anklicken aktiviert das Eigentum zur Benutzung im Bild. Es gibt allerhand zu erforschen: Das verspukte Gemäuer umfaßt 14 Räume. Dazu gesellt sich ein hübscher kleiner Park in Friedhofsnähe und das verschlafene Kleinstädtchen Woodland Hills. Aus der Bücherei dort erhält Mike wichtige Hinweise, was die mysteriöse Saat der Dunkelheit angeht. Zudem erteilt ihm ein altes Radio in der Garage des Hauses wichtige Verhaltensmaßregeln für den Aufenthalt in der Paralellwelt. Schnell lernt der Spieler, das alle seine Aktionen in der Realität direkten Einfluß auf den Fortgang der Handlung im Reich des Horrors haben. Viele Rätsel sind nur durch ständiges Pendeln zwischen den beiden Welten zu lösen. Keine leichte Aufgabe, denn schon in vier Tagen schlüpft der „Alien" und haucht damit Mike sein Lebenslichtlein aus. Exaktes Timing ist daher gefragt. Trödler landen unwillkürlich auf der Verlierer-Straße. Gerade wegen der straffen Story schafft „Dark Seed" den Balance Akt zwischen purer Effekthascherei und spannender Unterhaltung. In Kinderhände gehört das Programm auf gar keinen Fall: Fantasy, Horror und ein Schuß Sex vermischen sich in Gigers düsterer Phantasie zu wüsten Gewaltorgien. Da trieft der Schleim und rinnt das Blut bis ins kleinste Detail. Selten zuvor wurde der hochauflösende VGA-Modus mit 640*350 Punkten in 16 Farben effizienter genutzt. Preis der Pixel-Pracht: Darkseed läuft erst auf 386er annehmbar flott und selbst dann ruckelt die Animation des Protagonisten noch immer ein wenig. Für Soundkartenbesitzer hält der Gruselschocker eine Reihe atmosphärischer Melodien parat. Zusätzlich erklingen die wenigen, automatisch ablaufenden Dialoge mit Mikes Mitmenschen als eher mittelprächtige Sprachausgabe. Handhabungstechnisch treten keinerlei Probleme auf. Dadurch bleibt etwas mehr Zeit zum Lösen der soliden Puzzles. Glücklicherweise erleidet die Logik nur sehr selten Schiffbruch. Wer also schon immer mal ein etwas anderes Adventure ausknobeln wollte, liegt bei „Dark Seed" genau richtig. Gänsehaut garantiert! Gigers Horror-Adventure ist ein Hit!





Carsten Borgmeier

Genre: Grafik-Adventure
Name: Darkseed
Hersteller: Cyberdreams/ Mirage
Grafik: VGA
Sound: AdLib, Soundblaster
Steuerung: Maus, Tastatur oder Joystick
Vertrieb: Bomico

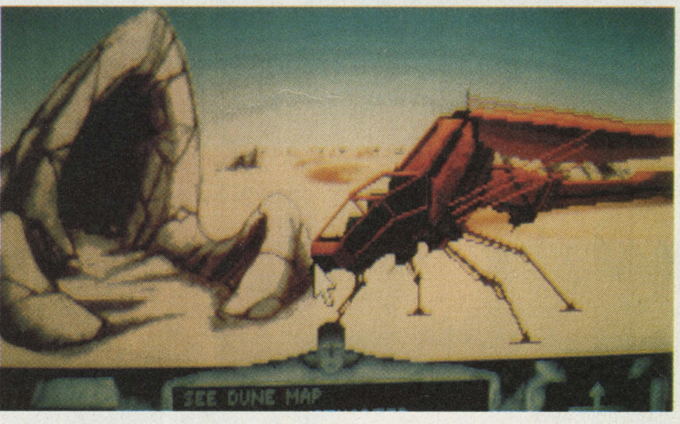


Dune

Frank Herberts Saga vom Wüstenplaneten Dune gilt unter Science Fiction-Fans als das Nonplusultra des Genres. Sechs dicke Wälzer auf zusammen über 3000 eng-bedruckten Seiten fällt das Werk, die beiden Schwarten mit Hintergrundinformationen zur Handlung



nicht eingerechnet. 1984 bannte Kultfilmer David den ersten Band des Sextetts auf Zelluloid und ging sowohl an den Kinokassen wie bei der heeren Kulturkritik baden. Nicht gerade die besten Voraussetzungen für ein Computerspiel. Nach dessen problemloser Installation auf Festplatte schlüpft der PC User in die Rolle von Paul Attreides. Zusammen mit seinen Eltern, Herzog Leto Attreides und Jessica, residiert er in einem geräumigen Palast auf Arrakis, dem ominösen Wüstenplaneten. Zwischen den Herrscherhäusern Attreides und Harkonnen tobt eine blutige Fehde um die Vorherrschaft auf dem Steppenstern. Kein Wunder, denn nur hier existiert die sagenumwobene Spice Melange. Jenes „Gewürz", daß es Raumfahrern im 24. Jahrhundert ermöglicht, rein durch Gedankenkraft von Planeten zu Planeten zu reisen. Nur die Einheimischen Fremen können in der Hitze der Wüste lange genug überleben, um die Droge abzubauen. Also ist es Pauls wichtigste Aufgabe, ihr Vertrauen zu gewinnen. Dazu beratschlagt er sich zunächst mit Mammi und Papi. Die Gespräche verlaufen nach dem Point-and-Click-Verfahren. Es ist auch möglich, den Talk-Partner zum Mitkommen zu überreden. Zwei Weggefährten kann Paul in Schlepptau nehmen. Nach den ersten Tips begibt sich der Held mit Hilfe der jederzeit abrufbaren Karte vor die Tore des Schlosses. Dort steht schon ein insektenartiges Fluggerät, Ornithopter genannt für die Fortbewegung bereit. Auf der scrollbaren Landkarte von Arrakis wählt man sein Ziel an und saust anschließend in einer 3D-Sequenz automatisch zum Bestimmungsort. Zu Beginn zeigt die Karte nur die beiden Herrscherhäuser und drei Siedlungen der Fremen. In letzteren nimmt Paul umgehend Verhandlungen mit den Ureinwohnern von Dune auf. Um sie günstig zu stimmen, greift man ihnen bei der Suche nach Schutzanzügen für den gefährlichen Spice Abbau unter die Arme. Im Gegenzug erklären sich schon bald etliche Mannen bereit, für einen zu arbeiten. Außerdem verraten viele von Ihnen, wo in der brütenden Hitze des Wüstenplanetenweitere Fremenstämme hausen. Durch ausgiebiges Suchen baut der Herzogssohn mit der Zeit einen blühenden Gewürzanbau auf. Wieviel Spice fließt, entnimmt er aus einer Statistik, aus der ebenfalls hervorgeht, wieviele Rohstoffe die verhaßten Harkonnen lagern. Um vor Ort nach dem



Rechten zu sehen, legt das Programm selbständig eine Karte der Siedlungen an, auf der die Gewürzdichte und die Moral der Arbeiter erscheinen. Für höheren Arbeitseifer sorgt der Held, in dem er die nähere Umgebung einer Kolonie nach hilfreichen Maschinen absucht oder eine Elite-Truppe von Spice-Forschern anheuert. Immer wieder unterbrechen Ereignisse im Palast die Arbeit mit den Fremen. So verlangt beispielsweise der große Imperator, Herrscher über die gesamte Galaxis, alle paar Tage eine neue Lieferung des kostbaren Rohstoffs. Im Verlauf der dichten Handlung wird erst langsam klar, daß Sandwürmer in einer Länge von bis zu 400 Metern die Wunderdroge produzieren. Paul muß lernen, die Tiere zu bändigen und auf ihnen zu reiten. Nur so hat er eine Chance, die uneinnehmbare Festung der Harkonnen anzugreifen und den Sieg davonzutragen. Dune beginnt wie ein simples Grafik-Adventure. Es wimmelt nur so von Ratschlägen, welche Aktion als nächstes vonnöten ist. Je weiter der Spieler jedoch in die komplexe Wüstenwelt vordringt, umso gehaltvoller werden seine Aufgaben. Allein schon die effiziente Bewirtschaftung des Planeten birgt enormes taktisches Potential. Gegen Ende kommen zusätzlich immer mehr kriegerische Elemente ins Spiel. Vor der Komplexität der Aufgabe braucht deswegen niemand zu kapitulieren. Um die tiefgründige Story herum spinnt Virgin eine geradezu genial einfacheBenützeroberfläche. Mit Windows, Klick Boxen und Übersichtskarten behält auch der größte Sahara-Muffel stets den Überblick. Dune-Neulinge dürfen sogar in einer Mini-Enzyklopädie Background-Informationen abrufen. Schön anzusehen sind die Menüs auch noch: Prächtige 256-Farben Grafiken illustrieren jeden Raum des Palastes und der Siedlungen. Filmreife Close-Ups bringen einem die zahlreichen Gesprächspartner näher. Als eines der ersten Spiele unterstützt Dune die neue AdLib Gold-Karte mit elfstimmigen Stereo-Sound. Doch auch aus dem Soundblaster erschallt fast eine Stunde lang orchestrale Musik. In welcher Reihenfolge die CD-tauglichen Melodien ablaufen, steht dem Spieler frei. Dank der hervorragenden Aufmachung und guter deutscher Texte kommt Dune der großen Vorlage in Puncto Atmosphäre für ein Computergame recht nahe. Notorischen Nörglern gibt wahrscheinlich der allzu lineare Spielablauf arg zu denken. Aber wenn eine Story so elegant und gehaltvoll aufbereit wird, schaut auch der härteste Krtiker gern mal über den eklatanten Mangel an Handlungsmöglichkeiten gutwillig hinweg.

Carsten Borgmeier

Name: Dune
Hersteller: Virgin Games
Vertrieb: Leisuresoft
Grafik: VGA in 256 Farben oder Monochrome
Sound: AdLib, Soundblaster, Roland
Steuerung: Maus, Tastatur oder Joystick
Empfohlener Verkaufspreis: 119,95 DM

Heimdall

Im Mittelpunkt dieses selbsternannten Rollenspiels steht der nordische Halbgott Heimdall.
Aus Asgard erhält er den Auftrag, seine Gotteskollegen Thor, Odin und Freya um Hammer, Schwert und Speer zu erleichtern. Ihm zur Seite steht eine fünfköpfige Crew aus Schwertschwingern, Magiern, Navigatoren oder Schmieden. Wer möchte, darf sein Persönlichkeitsprofil vor der Auswahl der Mannschaft in drei kurzen Action-Sequenzen aufpeppen. Darin stellt Heimdall sein Geschick beim Abschlagen von acht Zöpfen seiner Freundin unter Beweis, aber auch als Schweinefänger oder auf der Jagd nach einem Goldsack auf einem Piratenkutter. Einmal in See gestochen, nimmt der Held auf der Übersichtskarte Kurs aufs nächstgelegene Archipel. Dort angekommen, geht Heimdall mit drei Kameraden von Bord, der Rest des Teams bleibt zur Sicherheit auf dem Schiff zurück. Nun wechselt erneut die Perspektive: Die einzelnen Räume zeigt der Computer in isometrischer 3D Sicht, also von schräg oben. Paßt ein Zimmer mitsamt Ausgängen mal nicht auf den Screen wird diagonal gescrollt. Es ist immer nur eine Person auf Wanderschaft zu sehen. Mit den Funktionstasten sucht der Abenteurer die aktuelle Figur aus. Die „Return"-Taste bringt das Inventar zum Vorschein. Hier erscheinen alle Schriftrollen mit Zauberversen, Heiltränken und Waffen, die ein Charakter bisher aufgelesen hat. Besondere Bedeutung kommt den Runen zu, aus denen sich mit Hilfe der Anleitung Zaubersprüche brauen lassen. Alchimisten-Geschick allein genügt meistens jedoch nicht, um den Rittern, Riesenspinnen und Fledermäusen Paroli zu bieten. Im seperaten Kampfmodus sieht man den Gegner in einem kleinen 3D-Fenster, während einer der drei eigenen Raufbolde auf den Feind eindrischt, in Deckung geht oder eine „zauberhafte" Verwünschung ausstößt. Gottlob sind dem Quartett nicht alle Inselbewohner feindlich gesonnen. Manche helfen sogar beim Entschärfen von Fallgruben oder der Suche nach Schlüsseln für versperrte Türen. Bekanntlich wäscht eine Hand die andere, und der Spieler muß meistens erst einige knifflige Unterpuzzles an anderer Stelle knakken, um die Einheimischen günstig zu stimmen. Gerade diese Subquests verleihen Heimdall etwas spielerische Tiefe, die das 6,5 Megabyte-Epos auch dringend nötig hat. Kampf- und Magiesystem verblassen im Vergleich zu Rollenspiel-Feinkost wie Ultima VII oder dem ähnlich aufgemachten „Legend". Pures Monsterverdreschen und die berühmte Standardauswahl aus Feuerbällen und Energieblitzen locken heute nur noch Neulinge auf dem Gebiet der Dungeonerforschung hinterm Ofen vor. Doch gerade als Einsteiger ärgert man sich ständig mit der gewöhnungsbedürftigen Bildschirmdarstellung, vor allem aber der konfusen Mischung aus Maus- und Joysticksteuerung herum. Zu allem Überfluß wurde auch an der schlampigen Übersetzung der Heimcomputerversionen ins Deutsche rein gar nichts ausgebessert und technisch kräftig abgespeckt. Unter VGA nutzt das Programm die erweiterte Farbpalette kaum aus, so mancher Raum erschreckt den Betrachter mit schönstem Ferkelrosa. Von einer bescheidenen Titelmusik abgesehen herrscht Grabesstille. Atmosphäre kommt so nie auf. Überdies läuft Heimdall erst auf einem schnellen 386'er annehmbar flott. Die PC-Version von Heimdall kann man getrost vergessen.

Carsten Borgmeier

Name: Heimdall
Hersteller: Core Design
Vertrieb: Bomico
Grafik: VGA in 256 Farben, EGA in 16 Farben
Sound: Intern, Adlib, Roland
Steuerung: Tastatur, Maus, Joystick.
Anleitung komplett in Deutsch.



Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Ein neuer Film über den Mann mit der Nilpferdpeitsche?
Nie, aber ein Adventureallerbester Machart. Wollen die Spielemacher damit die Filmindustrie zu einer neuen Indy-Produktion reizen? Vielleicht. Wahrscheinlicher ist, daß sie einfach an die guten Verkaufserfolge der bisherigen Indiana-Jones-Software anzuknüpfen gedenken. Schaut man sich das Game einmal kritisch an, so könnte das ganz gut hinhauen. Neben der astreinen Bedienerführung mit Verbenliste und intuitiver Maussteuerung begeistert besonders die Grafik. Perspektive, Figuren, Hintergründe und Animation sind ohne Fehl und Tadel. Der Trick: gefilmte Sequenzen wurden digitalisiert und im Computer nachbearbeitet - nicht neu, aber gut. Von gleicher Qualität ist der Sound: schicke Musik und situationsgerechte Klangeffekte sorgen auch für Action im Ohr. Bei der Story hat Lucas Arts sich allerdings ein wenig beim dritten Indy-Streifen bedient: Hitlers böse „Braunhemden" forschen mal wieder nach dem gleichen Geheimnis wie Dr. Jones. Welches? Diesmal das Rätsel aller Rätsel - Atlantis. Natürlich geht es hier nicht allein um die Entdeckung des versunkenen Kontinents, sondern um die seltene Substanz Orichalcum, mit der die Nazis eine Atombombe bauen könnten. Indiana Jones findet schnell heraus, daß sie davon offensichtlich nicht mehr weit entfernt sind. Den abenteuerlichen Archäologen sucht zunächst ein seltsamer Unbekannter auf, der eine Skulptur mit Innenfach besitzt. Als Indy das Fach öffnen will, purzelt ein Bröckchen der gefährlichen Substanz durch das Schlüsselloch des Fachs. Allerdings beobachtet der Fremde dies, entreißt Indy die Statue und macht sich aus dem Staub. In dem zurückgelassenen Mantel findet der Archäologe die Papiere des Mannes und stellt fest, daß dieser ein Nazi ist. Bis zu diesem Punkt abenteuert Indy allein. Doch nun sucht er sich fachkundige Hilfe. In einer Zeitung liest er von der Atlantisforscherin Sophia Hapgood. Eine turbulente Suche nach der unentbehrlichen Fachfrau beginnt. Und wenn Indy sie endlich gefunden hat, wird es noch spannender. Sophia und Dr. Jones arbeiten sich nun mit vereinten Kräften durch den konfusen Fall. Dazu müssen sie etliche Wissenschafter, Fachgebiet Atlantis, ausfindig machen und ihnen Hinweise ent-locken. Zunächst reist das Abenteuerpärchen in alle möglichen Ecken der Welt, um die klugen Männer anzutreffen. Ein schwieriges Völkchen, diese Geheimnisforscher! Ehe sie den Mund aufmachen, muß man sich als Spieler ganz schön was einfallen lassen und pickelharte Rätsel lösen. Beispielsweise muß man in einer Szene in Ägypten die Überschrift eines Textes vom alten Plato (dessen Berichte man ja für eine Beschreibung des Untergangs von Atlantis hält) nennen. Das Programm stellt dem Spieler hier eine hinterlistige Falle: alle vorgegebenen Antworten sind falsch. Ausgerechnet der schwatzhafte Papagei rückt das Lösungswort heraus falls man auf die Idee kommt, ihn anzuklicken. Von diesem Kaliber lauern noch etliche im Spiel. Auch bei den anderen Aufgaben sind Phantasie und unkonventionelles Denken gefragt. Beispielsweise muß man einen Weg finden, eine verfressene Schlange zu überlisten, die die beiden Atlantissucher daran hindert, die Schlucht mit einem Baum zu überbrücken. Aber da kommt eine Wildsau vorbei, die man dem ekligen Reptil genau ins Maul treibt und es damit ablenkt. Schwein gehabt! Und wie in jeder cineastischen oder programmierten US-Produktion erlebt man auch noch eine scheppernd-rasante Autojagd. Relative Ruhe herrscht auf dem Flug mit dem Freiballon und beim Puzzlespiel im endlich erreichten Atlantis. Bis alle Szenen durchgespielt sind, grübelt und kämpft, spricht, führt, fliegt und forscht man in rund 200 Screens. Die Bilder scrollen nach altbewährter Manier und führen schließlich in die versunkene Stadt. Während des ganzen Spiels darf der Spieler beide Charaktere lenken, indem er zwischen Sophia und Indy hin- und herschaltet (was man ja von Pattie und ihrem Laffer aus den letzten beiden Larry-Programmen kennt). Der Personenwechsel bringt noch mehr Abwechslung in das ohnehin schon vielseitige Spiel. Alle Szenen sind so durchdacht, daß man durchgängig motiviert ist, den Nazis das Bombenbasteln zu vermiesen und das sagen umwobene Atlantis zu finden. Ton und Bild schaffen eine dichte Atmosphäre, der man sich wegen der vielen wirklichkeitsnahen Darstellungen nicht entziehen kann. Übrigens verfolgt Lucas Arts beim neuen Indy-Spiel nicht die Farbe-ist-Trumpf-Strategie aus den Monkey Island-Programmen. Das Atlantisabenteuer ist etwas zurückhaltender koloriert, was der realistischen Darstellung ja auch mehr entspricht. Schließlich muß ja nicht ein Lucas-Spiel aussehen wie das andere. Gut können sie trotzdem sein, und „Indiana Jones and the Fate of Atlantis" ist ganz sicher ein kurzweiliges, komplexes und aufwendiges Werk.



Carsten Borgmeier

Name: Indiana Jones and the Fate of Atlantis
Hersteller: Lucas Arts
Vertrieb: Leisuresoft
Grafikkarten: VGA
Soundkarten: Adlib, Soundblaster, Roland
Steuerung: Maus, Tastatur

Jack Nicklaus Golf &Course Design - Signature Edition

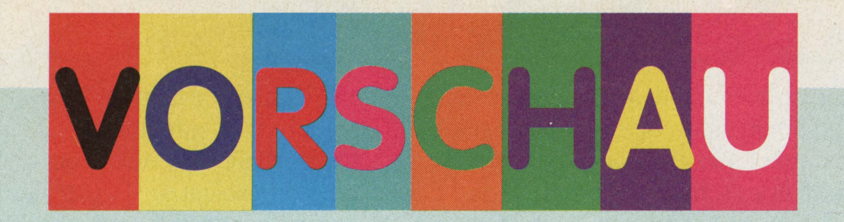
Haben Sie doch Mitleid mit den armen Ameisen, die endlich mal in Ruhe einen schönen Hügel auf IhremLieblingsgolfplatz errichten wollen! Spielen Sie doch am Computer! Sogar der King des kurzgeschorenen Rasens, Jack Nicklaus, hat seinen Spaß am PC-Golf. Laut Handbuch hat er den Schläger gegen die Maus getauscht und dem neuesten Accolade-Golfspiel seine eigene Handschrift aufgedrückt, hier ein Featurechen verbessert, dort ein neues fabriziert, das ihm als Praktiker schon immer gefehlt hat. Mit welchem Ergebnis? Steuerung und Menüs erscheinen in neuem Outfit: schicker, bunter, praktischer, nicht mehr so öd. Aber der Clou kommt ja noch. Allerdings sollten 286er-Golfer gleich zum Tempotaschentuch greifen,

denn dieses Superfeature läuft auf ihren Maschinen trantätig langsam - nicht auszuhalten! Die Überraschung ist die grafische Aufmachung, die eigentlich gar keine Grafik im herkömmlichen Sinne hat. Hier wurden die Computermaler arbeitslos. Die Fotographen bekamen den Job, lichteten ein paar Golfcourses ab, die anschließend digitalisiert wurden. Mit ihren 256 Farben machen sich die Plätze ganz schön breit im Prozessor. Hier wird der Bildaufbau zum Kraftakt in Zeitlupe - beim 286er. Der Umstand, daß auch die ballschlagenden Damen und Herren digitalisiert und bewegt sind, läßt unterbemittelte Prozessoren dann in die sprichwörtlichen Knie gehen. Wer in einen schnelleren Rechner investiert hat, den hau'n stattdessen die fließenden, ruckfreien Animationen um. Zuschauen macht hier nach gelungener Einstellung am meisten Spaß. Wie bereits angekündigt haben sich die Menüs ordentlich in Schale geworfen, so daß die Texte nun nicht mehr aussehen wie die Straßenverkehrsordnung. Nun bitte die Parameter. Wieviel Schlagpower braucht das Bällchen, um sein Ziel zu erreichen? Als nächstes die Nase in den Wind halten und die Schlagrichtung entsprechend festlegen. Schlagen, hm, und womit ? Aus etlichen Schlägern wählt man mit der Maus den schönsten aus oder auch den, der sich unter den gegebenen Umständen am besten eignet. Plötzlich überzieht sich der Rasen mit einem Netz, das Wölbungen und Senken sichtbar macht. Keine schlechte Idee, Accolade! Irgendwie kommt da nicht einmal die Realität so richtig mit, da muß man nämlich selber erkennen, ob irgendwo eine Kuhle ist oder ob das Gras an dieser Stelle nur zu stark gedüngt wurde. Auch nicht schlecht: der Golffreak an der Maus hat sein Alter ego voll im Blick. Seinen Beobachtungsposten kann er einstellen, wie es ihm paßt. Uuuuund ... Abschlag! So geht das eine Weile. Auf Dauer wünscht man sich dann aber doch etwas Abwechslung. Da Accolade und Nicklaus nun soviel Zeit zum Golfplätze-Editieren auch nicht haben, überlassen sie das dem Spieler. Im Construction Set wimmelt es nur so von ebenfalls vom Foto digitalisierten Elementen. Daraus maßschneidert man sich einen neuen Tummelplatz, noch einen und noch einen. Für alle, die jetzt vor Bewunderung darüber ganz geplättet sind .... diese Idee ist nicht von Accolade und auch nicht von Nicklaus. Es gab die Realo-Courses schon mal und zwar im Golfspiel „Links“. Accolade gebürt einzig der Lorbeer für den Selbstbaukasten. „Links“ hat keinen solchen Editor, allerdings hat es eine bessere Klangkulisse. Musik und Geräuschuntermalung tönen

allenfalls mittelprächtig aus dem Lautsprecher, sofern der Rechner über eine Adlib-Karte verfügt. Welches soll man also aus der Flut der Golfsimulationen herausfischen ? Nicklaus' Jüngste? Kenner und Freunde der Vorläuferversion werden von der aktuelleren Software angenehm überascht sein. Etliche neue und vor allem nützliche Features, das renovierte Outfit und die Digibilder in sagenhafter Animation sprechen schon allein für die „Jack NicklausGolf & Course Design - Signature Edition“. Aber die Existenz des Platz-Editors spricht für Accolades Neuling. Wer Musik hören will, dreht eben die Stereoanlage auf, bis sie den Softsound übertönt. Letzter Kritikpunkt noch: Wie, liebe Firma Accolade, wollen Sie das nächste Nicklaus-Programm betiteln? Wird's dann gar ein Dreizeiler? Ich für mein Teil geh dann wieder mit einem Zettel Software einkaufen.

Carsten Borgmeier

Name: Jack Nicklaus Golf & Course Design-Signature Edition
Hersteller: Accolade Infogrames
Vertrieb: Leisuresoft
Grafikkarten: VGA
Soundkarten: Adlib, Soundblaster, Roland
Steuerung: Maus



auf das nächste tolle Heft

Ausführlicher Test von

WINDOWS 3.1

BASIC-KURS

DOS-Kurs

2. Teil der Lösung von

Monkey Island II

und wieder tolle

SCREENSHOTS

es geht weiter mit Ihren **Kleinanzeigen**

EXISTENSGRÜNDUNG
Mit dem PC Geld verdienen
letzter Teil

Stichtag für den nächsten D.E.R. ist der 01.09.1992

IMPRESSUM

Herausgeber
und presserechtlich verantwortlich:
Erwin Simon, Ulm
Redaktion DISC-EDV-REPORT

Verlagsanschrift:
Postfach 3566 · W-7900 Ulm
Tel.: 0 73 1/9 46 66-0
Telefax: 0 73 1/9 46 66-40

Gesamtkoordination:
DTP SERVICE, LAYOUT, BELICHTUNG
JASARE Designe
7917 Vöhringen, Vogelstr. 2

Diskettenduplikation, PD-Versand und
Abonnenten-Verwaltung:
* ClaFi Hard- und Software *
Eberhard-Finckh-Str. 3 * 7900 Ulm
ABO-Tel.:0 73 1/9 46 66-21
PD-Tel.:0 73 1/9 46 66-21
Sammel-Telefax:0 73 1/9 46 66-30

Ständige Mitarbeiter der Redaktion:
Roland G. Hülsmann, H.-J. Schloßarek,
Werner Charlett, Lucjan Mikociak,
Carsten Borgmeier, Thomas Fensterseifer
Gerhard Kuhnle, Charly Steiger,
Bernd Schwietering, Alexander Maier,
Gregor Eckert

Programmautoren dieser Ausgabe:
Digital Chalenge, Wolfgang Maschke,
Sebastian Galenski, Alexander Zuckerer,
Uwe Heinsohn, Roland G. Hülsmann

Buchhaltung:
Erwin Simon
Tel.: 0 73 1/ 9 46 66-0

Bankverbindung:
Deutsche Bank Ulm (BLZ 630 700 88)
Kto.-Nr. 179 812

Postgiroamt Stuttgart (BLZ 600 100 70)
Kto.-Nr. 75 920-705

Vertrieb:
Tel.: 0 73 1/ 9 46 66-10

Printed in GERMANY

DISC-EDV-REPORT erscheint zwölfmal jährlich in Deutschland, Schweiz, Österreich.



JASARE Designe

Sind auch Sie dauernd genervt?

... wenn Ihr Computer piepst und Motive auf den Bildschirm zaubert, von denen Sie nicht wissen, was sie bedeuten. **Keine Panik !**

Die Magazine aus dem Simon Verlag machen auch aus Ihnen einen sogenannten "EDV-Experten". Schauen Sie doch einmal in unsere Magazine rein. Vom Spielemagazin bis hin zur Anwenderhilfestellung finden Sie bei uns einfach alles!

DISC-EDV-REPORT

"Die Softwarezeitschrift mit Diskette"

Das Magazin für Anfänger wie Anwender. Immer fortlaufende Kurse, wie z.B. zu DOS, vermitteln Ihnen nicht nur Fachwissen über die Anwendung. Auch Hintergrundinformationen werden hier geboten. Ebenso haben Anwendungsprogramme sowie Utilities Ihren festen Platz auf der Diskette. Und nach der Arbeit gibt es noch das ein oder andere hochwertige Spiel zur Entspannung.



D-E-R SPEZIAL

Spiel ... Spaß ... Spannung ... Wer hat nicht schon vor seinem teuer eingekauften Spiel gesessen und die Programmierer in alle Ewigkeit verflucht. Hier hilft der D-E-R SPEZIAL weiter. Lösungen und Lösungshilfen werden hier zu den verteufelsten Spielsituationen angeboten. Selbstverständlich liegt auch hier eine Diskette mit geballter Spielkraft bei.

DISC-WIZARD

Wenn auch der Titel darauf hindeuten könnte. Zaubern werden Sie auch durch den **DISC-WIZARD** nicht lernen.

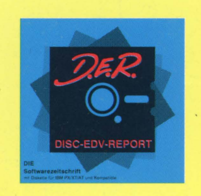
Allerdings entführt Sie dieses Magazin in die zauberhaften Welten jenseits dieses Kosmos. Keine kurzweiligen Spiele werden hier angeboten, sondern wahre Entführungen in das Reich der Phantasie.

softTIME

Der kleine Snack für Zwischendurch ! Knifflige, hirnsubstanz raubende Games fordern zum Duell. Aber auch die Ballerer kommen auf Ihre Kosten.



Vom soften Pacman bis hin zum knallharten Sound von DEEP PURPLE wird hier alles geboten, was der Computer hergibt. Durch ein neues Komprimierverfahren können nun auch komprimierte Files direkt gestartet werden. Kein Umkopieren und kein Entpacken mehr. Auch für Herkuleskarten-Besitzer: Vollkommen Menügesteuert ! Einlegen - Starten - Spielen.



Alle Magazine aus unserem Verlag sind im Zeitschriftenhandel erhältlich. Fragen Sie Ihren Händler.

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT, Schulze-Delitzsch-Weg 12, D- 7900 Ulm

Telefon 0731 / 9 46 66-21, Telefax 0731 / 9 46 66-30

Telefon aus: Österreich 060-731-9 46 66-21

Schweiz 0049-731-9 46 66-21